

Una Ludoteca Comunitaria Como Espacio Para Aportar a La Construcción De  
Paz: Una Mirada Desde La Psicología Comunitaria



Presentado por  
Adriana Lucía Gómez Figueroa

Informe Proyecto de Desarrollo Social y Comunitario  
en Cumplimiento Parcial de los Requisitos  
Para la Obtención del Título de Magister en Psicología Comunitaria

Directora  
Dra. Luz Amparo Pescador

Universidad Nacional Abierta y a Distancia  
Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades  
Programa de Psicología  
Maestría en Psicología Comunitaria  
Agosto de 2018

## **Dedicatoria**

A Dios por enseñarme a perseverar y hacer que todo sea posible.  
A Jhon Harol, mi esposo por su apoyo y amor incondicional.  
A mis hijos Julián y Joshua por constituirse en mi razón de ser.  
A mis hermanos Natalia y Oscar, por estar siempre ahí.  
A mis padres Julio y Lilia por la formación que me brindaron y ánimo siempre.  
A la Universidad Nacional Abierta y a Distancia “UNAD”.

## **Agradecimientos**

Expreso mis más sinceros agradecimientos a la Doctora Luz Amparo Pescador por su valioso acompañamiento y dirección del Trabajo.

A la Doctora María del Pilar Triana por ser siempre tan cordial y atenta respecto a mis inquietudes o requerimientos frente al proceso adelantado.

A la Institución Educativa Barrios Unidos del Sur y a la Universidad de la Amazonia, por otorgarme el privilegio de hacer parte de su comunidad y aportar a su mejoramiento.

Al Rector de la Institución Educativa Esp. Iván de Jesús Gaviria y a la coordinadora Esp. Nathaly Osorno por todo su apoyo para el desarrollo del proyecto.

Al Maestro en Formación Jerson Alexander Díaz, por su dinamismo y apoyo para el desarrollo de las actividades propuestas.

A los niños y niñas de la Región por ser un pilar fundamental para la formulación del proyecto, de esta manera hace que se sueñe con la construcción de un mejor país. Finalmente, a todos aquellos cuya existencia, amor y comprensión son estímulos para continuar siempre adelante.

## **Resumen**

El presente proyecto de desarrollo social y comunitario tuvo como objetivo implementar la Ludoteca Comunitaria como acción psicosocial para que los niños y niñas de la Institución educativa Barrios Unidos del Sur, sede Pueblo Nuevo, aprendan nuevas formas de relacionarse. Para ello se partió de la necesidad de crear espacios que posibilitaran compartir el tiempo libre con intencionalidades definidas. En consecuencia, el proyecto desarrollado, se vinculó a la sublínea de investigación: Dinámicas Socioculturales y Procesos de Desarrollo Local y Regional, de la Maestría en Psicología Comunitaria de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia.

La intervención fundamentó sus acciones en la creación de una Ludoteca Comunitaria en la Institución Educativa Barrios Unidos del Sur-Sede Pueblo Nuevo. Su implementación se hizo a través una metodología participativa que involucro a los padres, docentes y líderes comunitarios. El proyecto de desarrollo en 4 fases: a) diagnóstico b) diseño, c) desarrollo y d) evaluación del impacto.

El impacto social alcanzado con la intervención se evidenció desde vinculación de la comunidad educativa y su interés en la consolidación de la Ludoteca Comunitaria, en donde la comunidad decidió denominarla LUDOBUS. A través del cual se logró transformar conductas de agresión en horas de recreo y clases en el fortalecimiento de las formas de relacionarse entre los niños y niñas, aspecto que incidió en el mejoramiento la convivencia. El análisis final indica que los estudiantes concurren asiduamente en horas de descanso, sin diferencias significativas entre géneros y exhibieron cierto aprecio por las actividades lógicas llevadas a cabo en la ludoteca. No obstante, la vinculación de los docentes, padres de familia y personal profesional en cada una de las actividades posibilitaron evidenciar lo efectivo de la estrategia del juego para mejorar y brindar una posibilidad de desarrollo a los niños y niñas en un contexto vulnerable del municipio de Florencia.

Palabras Claves: Escuela, Intervención Comunitaria, Ludoteca, Paz, Psicología Comunitaria.

## Índice de Contenidos

	Página
Contexto.....	6
Tema .....	6
Planteamiento del Problema .....	11
Justificación .....	15
Marco Teórico.....	18
Convivencia .....	18
Escuela .....	23
Juego .....	25
Ludoteca.....	28
Intervención Comunitaria .....	35
Etapas del Proceso de Intervención Comunitaria .....	37
Participantes.....	38
Medio Social .....	39
Modelo de Intervención Comunitaria .....	40
Objetivo General .....	42
Objetivos Específicos .....	42
Recursos.....	43
Plan de Acción .....	44
Impacto de la Intervención.....	49
Discusión y Consideraciones Finales de la Intervención.....	54
Conclusiones .....	62
Recomendaciones .....	63
Referencias .....	65
Apéndices	
A Listado de asistencia de padres a reunión .....	70
B Árbol de problemas .....	72
C Entrevista a docentes .....	74
D Actividades de intervención.....	76
E Consentimiento informado .....	89
F Asistencia por grupos a la Ludoteca.....	92
G Asistencia padres a la Ludoteca .....	94
H Diario de Campo .....	96
Tablas	
1 Estadios del desarrollo cognoscitivo de Piaget .....	27
2 Cronograma de actividades.....	44

3	Actividades planeadas .....	46
4	Actividades Implementadas .....	47

#### Figuras

1	Esquema proyecto de desarrollo social comunitario.....	36
2	Nivel de satisfacción de actividades con estudiantes jornada mañana.....	50
3	Nivel de satisfacción de actividades con estudiantes jornada tarde.....	51
4	Vinculación de los estudiantes en horas de recreo a la ludoteca por Jornada...	51
5	Vinculación de los estudiantes por género en horas de recreo a la ludoteca...	53

## **Contexto**

En el presente capítulo se encuentra la contextualización del proyecto social aplicado. Para ello se hace referencia al posconflicto como tema de interés social, ya que la población de la región ha sido víctima del conflicto armado, vinculando esta temática a la intervención psicosocial realizada. Seguidamente, se incorporó la convivencia, como categoría psicosocial en la que se fundamentó la acción psicosocial ejecutada. Finalmente, la situación problema identificada hizo referencia a las falencias evidenciadas respecto de las formas de relacionarse de los niños y niñas, para de esta manera como mecanismo de solución se optó por construir una Ludoteca Comunitaria.

**El tema.** El documento propone reflexionar acerca del papel de la psicología en un escenario de intervención social comunitaria, como lo es la escuela, particularmente en el marco del posconflicto en Colombia y en una región en la que sea presentado éste flagelo. En virtud a ello, es pertinente señalar que Arango (2006) clasificó la convivencia como una categoría relevante en el marco de la intervención social comunitaria, especialmente en contextos situados en el posconflicto.

Pardo (2016) se refiere al posconflicto como un reto que convoca a todos los colombianos a visionar un nuevo país, en el que sea posible tener oportunidades, sea más equitativo, más democrático y más seguro. En consecuencia, desde diferentes instancias, se debe propender por crear las condiciones para consolidar una paz estable y duradera que garantice que la guerra no se repita.

Se resalta la importancia del enfoque territorial enunciado por Pardo anteriormente y que involucra a las comunidades, reconociendo sus realidades, sus necesidades y el impacto que generó el conflicto armado en ellas. Estas acciones generan la posibilidad de un cambio social a través de propuestas que motivaran a la comunidad a participar activamente en la transformación de sus realidades, y en la desnaturalización de las consecuencias del conflicto. Actividades comunitarias como, por ejemplo, la creación de una Ludoteca Comunitaria, como es el caso particular de la acción psicosocial que se presenta en el documento, en el entendido que, como lo refiere Higuita (2010), “... el juego sirve como medio de transformación en las comunidades que presentan problemáticas sociales muy marcadas, principalmente la población infantil” (p. 23).

En consecuencia, la convivencia, desde la perspectiva del cambio social, repercute en el mejoramiento de la calidad de la vida de las personas y las comunidades, puesto que se basa en las relaciones que se establecen en la cotidianidad. La convivencia se centra en dos dimensiones: la primera se refiere al proceso integral de la vida en su dimensión biológica y cultural y la segunda en el trabajo sobre las relaciones con los otros, consigo mismo y con el ecosistema, y ambas generan vínculos afectivos para el fortalecimiento de las relaciones entre las personas (Obando, 2010).

En esta línea, y como una manera de favorecer la convivencia sana, Ardila (2008) señala que “el psicólogo debe propiciar procesos de empoderamiento, motivación y oportunidades para evitar la reincidencia en los conflictos” (p.194). De ahí, la importancia del desarrollo de proyectos de intervención social comunitaria en el contexto

actual del posconflicto, a partir de estrategias vinculantes, participativas y de reflexión que viabilicen la transformación social.

Históricamente el conflicto armado ha estado presente en el departamento del Caquetá y ha permeado la cultura local a través de prácticas violentas cotidianas. Así, la naturalización de la violencia incide en modelos de interacción que se repiten en la escuela (Correa, Real & Vaca, 2017), que afectan el normal desarrollo de derechos fundamentales como la libertad, la armonía, el sano esparcimiento y la tranquilidad.

Actualmente, con la firma de los acuerdos de paz, se proyecta desde el trabajo psicosocial y comunitario a nivel nacional, realizar acciones conducentes hacia la construcción de mejores condiciones de vida de las poblaciones que han sufrido este flagelo (Decreto Presidencial 893, 2017).

Consecuente con lo anterior, la escuela en un sentido amplio, se concibe como un escenario que genera las bases para el desarrollo de habilidades y el fortalecimiento de relaciones prosociales entre sus integrantes (Montoya & Muñoz, 2009). Así mismo, la Organización Mundial de la Salud (en adelante OMS), a partir de 1993 propuso la iniciativa internacional denominada Habilidades para la Vida en las Escuelas, con el objetivo de difundir destrezas relacionadas a la competencia psicosocial, relevantes en la formación de niñas, niños y jóvenes; permitiendo así el acceso a estilos de vida saludable.

La citada iniciativa se insertó en la implementación de programas en diferentes áreas de la psicología comunitaria logrando el mejoramiento del autoconocimiento, la toma de decisiones, los sentimientos, las emociones de las personas (familia y comunidad) y reacciones positivas ante factores de riesgo.



Las habilidades para la vida podrían englobarse en habilidades sociales, cognitivas y emocionales, permitiendo así trabajar en los niños y niñas los factores de protección, promoción de estilos de vida saludable, esenciales para el desarrollo infantil y el logro de adaptaciones a los cambios evolutivos. Además, permite a las escuelas hacer frente a las múltiples demandas de programas de prevención en diferentes áreas cuyo enfoque es integral y unificado (Montoya, 2009).

Estas habilidades se clasifican de acuerdo a la OMS, así:

1. Autoconocimiento.
2. Empatía.
3. Comunicación asertiva.
4. Relaciones interpersonales.
5. Toma de decisiones.
6. Manejo de problemas y conflictos.
7. Pensamiento creativo.
8. Pensamiento crítico.
9. Manejo de emociones y sentimientos.
10. Manejo de tensiones y estrés.

Se relaciona entonces, la importancia de estas habilidades en la acción psicosocial desarrollada en la Ludoteca Comunitaria, con lo que los niños y niñas consolidaron de una manera agradable nuevas formas de relacionarse, a través de actividades que potencializaron su desarrollo personal, psíquico y social beneficiando su convivir en la comunidad y la escuela.

En esta línea, Corea & Col. (2017), afirman que la escuela reconocida como un escenario de socialización cultural, político y familiar, es el escenario desde el cual se puede aportar a la convivencia armónica, debido a que convergen diferentes actores que potencian la construcción de valores y conductas positivas, factores determinantes en cualquier comunidad y grupo social.

Sin embargo, existen múltiples factores que generan conflictos que conllevan al deterioro de las relaciones interpersonales en los miembros de las comunidades educativas. En virtud de lo anterior, las falencias evidenciadas sobre las formas de relacionarse de los niños y niñas que afectaban convivencia escolar, requerían una acción interventiva para comprender los fenómenos sociales e individuales, que incidían en ellos, y articular mecanismos psicológicos, ideológicos y sociales, que permitieran explicar las manifestaciones subjetivas y proceder a motivar el cambio (González, 2013).

Esto se corresponde con lo expresado por Arango (2001), que destaca la importancia de resolver conflictos de manera pacífica y de “construir caminos para entender y fortalecer los procesos de convivencia, sobreponiendo el discurso negativo de la violencia por el lenguaje creativo de la convivencia” (p.11).

El proyecto de desarrollo social comunitario realizado, se vincula a la sublínea de Investigación de la Maestría en Psicología Comunitaria, denominada Dinámicas Socioculturales y Procesos de Desarrollo Local y Regional, que concibe los procesos organizacionales de las comunidades como medio para alcanzar el desarrollo, intercambiar y construir saberes; escenarios desde los cuales se facilitan las oportunidades de progreso social-comunitario.

**Planteamiento del Problema.** El proyecto de desarrollo social y comunitario, atendió la necesidad manifiesta de promover conductas sociales positivas en la población infantil de la Institución Educativa Barrios Unidos del Sur, Sede Pueblo Nuevo, ubicada en la ciudad de Florencia, departamento de Caquetá. El punto de partida fue la preocupación por parte de los docentes respecto a algunas prácticas cotidianas de los niños y las niñas que generaban situaciones de conflicto y afectación de la sana convivencia en el aula, por lo cual el trabajo social comunitario cobra relevancia desde la perspectiva educativa y del psicólogo comunitario.

Con el propósito de verificar y atender esta problemática, se realizaron visitas a la institución, observando por parte los estudiantes episodios de agresión física como: empujones, zancadillas, jalones de cabello y mordiscos, a nivel verbal: el uso de palabras soeces, respecto a lo gestual: hubo señales obscenas y muecas. Ahora, en relación al contexto familiar de los estudiantes objeto de la intervención, se identificó que existen problemas derivados del conflicto social, tales como: desplazamiento, pobreza, muertes violentas de sus padres y familiares; peligros de tipo social como riñas callejeras, drogadicción y violencia intrafamiliar.

La primera fase del proyecto (diagnóstico) se realizó a través del diálogo con los docentes, la coordinación de la institución y padres de familia (reuniones), y de esta manera se identificaron las causas por las cuales los estudiantes presentaban dificultades notorias en sus relaciones interpersonales.

Sobre las consideraciones expuestas, se describe el aporte de D'Angelo (2004) con la subjetividad, cuando expresa que ésta involucra aspectos como: el carácter social y cultural, en donde cada experiencia adquiere sentido para los individuos en la medida que les resulta importante o los afecta. Es decir, los aspectos que dan significación a las experiencias vividas por los individuos se integran con interacciones a través de las emociones y sentimientos, pero también influye el contexto en el cual se desarrolla.

Por lo tanto, se destaca a la escuela como un escenario de encuentro, interacción e intercambio comunitario y desde el que se hizo necesario a través de la intervención psicosocial, fortalecer las interacciones entre sus miembros para lograr transformar conductas de agresión entre los niños y niñas, evidenciadas especialmente en horas de recreo.

En relación a la situación expuesta, Zemelman (2010), expresa que se pueden destacar momentos del proceso de la subjetividad social, comenzando por aquellos que pueden ser básicos de la subjetividad, como lo es el mundo de las necesidades, sin caer en el particularismo de ninguna demanda concreta. Este autor exhibe que “el mundo está constituido por dos génesis de necesidades: el primero la memoria (tradición e inercia), el segundo las visiones de futuro y la utopía de algo” (p.4). El punto de tensión entre estas dos grandes conceptos delimita el ámbito de las posibles necesidades de intervención.

Ahora, la base para definir la problemática a intervenir en el contexto escolar fue la expresión de los actores de sus propias percepciones de la realidad que tenían como comunidad educativa y se consideraron posibilidades reales para materializar la intervención; por ello en conjunto se planteó que mediante la consolidación de un espacio para hacer uso del tiempo libre y compartir se lograría transformar la problemática evidenciada que afectaba el desarrollo armónico de las actividades escolares.

A continuación, se relacionan las técnicas utilizadas en la realización del diagnóstico: lluvia de ideas, árbol de problemas y entrevista semiestructurada.

**Lluvia de Ideas.** Es una herramienta de trabajo grupal que facilita el surgimiento de nuevas ideas sobre un tema en particular y permite la participación democrática del grupo. Se convocó a los padres de familia (registro de asistencia : Anexo A) y a través de este ejercicio, se conoció las diferentes opiniones respecto al comportamiento de sus hijos, las posibles causas y la manera como resolvían las dificultades.

Los padres expresaron algunas situaciones como: a) Los niños son agresivos y no hacen caso. b) La hora del recreo es un momento muy complicado porque los niños pelean y algunas veces se hacen daño. c) Es importante que se les enseñe a los niños a compartir sin agredirse, tanto en el salón como fuera de él.

Los padres de familia coincidieron en que era necesario mejorar las formas de relacionarse entre los niños y niñas de la institución, identificando la hora de recreo como la más crítica, en donde todos los grados están en receso y los espacios para el desarrollo de actividades no se utilizan adecuadamente, además los niños y niñas no tenían un acompañamiento adecuado que les permitiera integrarse positivamente.

**Árbol de Problemas.** Es una técnica que permitió identificar las causas y las consecuencias de las situaciones que requerían atención. Se realizó de manera conjunta con docentes y padres de familia y permitió consolidar las situaciones que se presentaban en el contexto escolar, sus causas y posibles consecuencias (Anexo B). Este momento fue muy importante para planificar la intervención y definir desde qué problema y causa se abordarían las acciones a desarrollar.

**Entrevista semi estructurada.** A través del diálogo, basado en un guión (Anexo C), se obtuvo la información por parte de los docentes que diariamente interactúan con los niños y niñas en la institución. De igual manera, se dialogó con los niños sobre los mismos tópicos, es decir, la manera de expresarse y relacionarse en el aula y en los espacios de descanso. Las entrevistas fueron aplicadas a los docentes, algunos niños y niñas, obteniendo información del contexto educativo y la perspectiva de sus actores primarios.

De acuerdo con el diagnóstico realizado, lo que se propuso transformar correspondió a las formas de relacionarse entre los niños y las niñas, de tal manera que se minimizaron las conductas negativas en la población infantil de la Institución Educativa Barrios Unidos del Sur sede Pueblo Nuevo.

En esa perspectiva, fue diseñada la fase de intervención con actividades lúdicas que potencializaron las capacidades de interacción, comunicación, toma de decisiones y de respeto, favoreciendo el ambiente escolar.

Como consecuencia de la situación que se presentaba, la comunidad se veía afectada en el desarrollo armónico de las actividades escolares, especialmente en horas de tiempo libre y recreo, debido a que los niños y niñas se golpeaban y agredían; razón por la cual los docentes intervenían ante las quejas o reclamos. Sin embargo, no se realizaban actividades que incidieran positivamente en las interacciones y relaciones entre ellos. Por ende, el proyecto de intervención desarrollado se constituyó en una alternativa para lograr cambios positivos en la comunidad educativa, vinculando a estudiantes, docentes y padres de familia.

Para finalizar, se planteó la siguiente pregunta, la cual motivó la realización del proyecto de desarrollo social y comunitario: ¿La creación de una ludoteca comunitaria permitirá a los niños y niñas de la Institución educativa Barrios Unidos del Sur, sede Pueblo Nuevo, construir nuevas formas de relacionarse?

**Justificación.** Se sustenta en que la región amazónica colombiana carece de proyectos de intervención en los contextos educativos desde la perspectiva de la Psicología Comunitaria; por lo tanto, se consideró de relevancia proponer acciones de transformación, en aras de aportar a la construcción de tejido social en la etapa de terminación del conflicto armado. En consecuencia, se optó por el planteamiento de una propuesta acertada, que atendiera a un sector de la comunidad infantil de la región, específicamente en aspectos relacionados con la convivencia escolar, área en la que manifestaron dificultades algunos sectores educativos.

A su vez, tuvo en cuenta los aportes de la psicología comunitaria, orientados a la mejora permanente de las condiciones de vida de las comunidades y desde este accionar contribuir a la construcción de una sociedad en paz.

Es relevante contextualizar que el departamento del Caquetá y en particular su capital, Florencia, fue focalizada como una de las zonas en las que se desarrollan actividades en el marco del posconflicto, exhibiendo así la importancia de realizar estudios en poblaciones afectadas por la violencia.

Por lo tanto, el conocimiento de las dinámicas cotidianas en las instituciones educativas respecto a la convivencia escolar en esta región, sentaron un precedente importante para diseñar alternativas orientadas al mejoramiento de las relaciones interpersonales entre los niños y niñas de una institución educativa, ubicada en un sector vulnerable de la ciudad.

Desde esta perspectiva, la pertinencia de este proyecto se ratifica con la necesidad que había de crear un lugar que generara interés en la población infantil, al cual pudieran acudir a interactuar positivamente en su tiempo libre; con ello se impulsó el mejoramiento de las relaciones sociales y la convivencia escolar, a través de actividades orientadas a actuar en conjunto, construir colaborativamente, respetar los turnos, las opiniones, resolver situaciones y apoyarse mutuamente.

También se debe relacionar que este proyecto de desarrollo social y comunitario, se fundamentó en principios de dos disciplinas: la Psicología Comunitaria y la Pedagogía infantil.



Desde la psicología comunitaria, con el modelo ecológico de Bronfenbrenner (1987) que aportó lo relacionado a la teoría de las interacciones en los sistemas en que se desenvuelve el sujeto, incidiendo en su desarrollo y conducta. Esta teoría postula el microsistema, como los entornos cercanos donde vive el niño; el mesosistema que comprende la interacción de los microsistemas en los que el niño está presente; el exosistema que son los entornos en los que no interactúa el niño, pero que afectan su desarrollo; y el macrosistema que abarca estructuras sociales, culturales, sociales y económicas; consideraciones que se articularon en el contexto educativo para el mejoramiento de la convivencia.

Del mismo modo, se retomó lo explícito desde la ética de la otredad que implica reconocer al otro sin distinciones, haciendo parte del yo. Montero (2002), los posiciona dentro de una relación transformadora, en la que se aporta e interactúa a partir de la perspectiva de la transformación de sí mismo y del otro, como individuos y como grupo.

Desde la Pedagogía, se sustenta en aportes de los clásicos como Vygotsky (1967) y Piaget (1971); quienes destacan la relevancia del juego en el desarrollo humano infantil. Éste último es definido por Martins & Ramallo (2015), así: “el Desarrollo Infantil (DI) es una parte fundamental del desarrollo humano, considerando los primeros años como la formación de la arquitectura del cerebro, a partir de la interacción entre la herencia genética y las influencias del entorno en el que vive el niño” (p.1098).

Por ello, la Ludoteca Comunitaria es un espacio que posibilita abordar el desarrollo humano a partir del fortalecimiento de las relaciones sociales en la comunidad educativa, desde una perspectiva psicosocial a través de un proyecto de intervención especialmente dirigido a los niños y las niñas, con actividades de juego en momentos de tiempo libre, aunado al hecho de que al mismo tiempo se involucró a docentes y padres de familia.

## **Marco Teórico**

El siguiente capítulo presenta los referentes conceptuales sobre los cuales se fundamentó el proyecto de desarrollo social y comunitario. Se inicia con una revisión de la convivencia como categoría propia de la psicología comunitaria que soporta la intervención realizada, en el marco de la sublínea de investigación Dinámicas Socioculturales y Procesos de Desarrollo Local y Regional. Seguidamente se profundiza sobre la acción pedagógica desde una comprensión amplia de la escuela, finalizando con una revisión conceptual y teórica de la ludoteca comunitaria y los juegos que orientan las acciones organizadas en dicho escenario.

### **Convivencia.**

El Ministerio del Interior y de Justicia (2017), define la convivencia como la capacidad de vivir juntos respetándonos y consensuando las normas básicas. Es la cualidad que posee el conjunto de relaciones cotidianas entre los miembros de una sociedad cuando se han armonizado los intereses individuales con los colectivos, y, por tanto, los conflictos se desenvuelven de manera constructiva.

En ese sentido, lo planteado por Correa, Real & Vaca (2017), expone que la convivencia como producto de la interacción de todos los actores de la comunidad educativa, se altera directamente por las circunstancias sociales, culturales, educativas, geográficas e históricas de estos. Al existir la convergencia de todos ellos con las diferencias que los constituyen como seres únicos, es razonable que se presenten conflictos. Hoy en día la buena convivencia no es aquella que está exenta de conflictos,

sino la que se nutre de la diversidad y por ende, de la aceptación de la diferencia; así, la convivencia se aprende en la práctica misma.

Con base en lo anterior y en el marco del proceso de paz, los argumentos de Molina (2017) registran que en Colombia se activó un amplio conjunto de reflexiones. La psicología colombiana y en particular la comunitaria forma parte del debate y se propone cada día un número más amplio de ejercicios reflexivos y prácticos, con el objetivo de aportar a la construcción de paz en un país que ha naturalizado la violencia en la cotidianidad y ha especializado su actuar para mitigar las consecuencias.

Por lo tanto, fue el momento para nuevas formas de relación, de comprensión de la convivencia y de subjetivación, que toman distancia de formas violentas. Tal vez, no es posible que los efectos de la confrontación armada terminen por completo, ni evitar que la violencia se extienda a otros escenarios. Sin embargo, es importante que se generen acciones innovadoras por parte de todos y cada uno de los actores sociales, políticos y académicos del país en un contexto continental y mundial (Molina, 2017).

Por ello, en consideración de la relevancia de las relaciones sujetos-ambiente se retoma a Llull (2013) quien menciona que “el juego es una actividad a través de la cual el niño se divierte y se siente feliz, se expresa libremente, experimenta y descubre su personalidad, explora el mundo que le rodea, desarrolla sus capacidades intelectuales y psicomotrices, se relaciona socialmente con otros y en grupo, adquiere responsabilidad y capacidad de juicio, comprende el valor de las normas morales, conoce rasgos de su cultura, se integra en el mundo del adulto, transforma su realidad aprendiendo destrezas y desarrolla su creatividad e imaginación” (p.28).

También, se puede indicar que la teoría del aprendizaje social de Bandura muestra que los seres humanos no nacen con una predisposición a la agresividad, sino que ésta se iría construyendo a través de la experiencia directa o mediante la observación de los comportamientos de los demás. Bajo este enfoque, no solo se aprende a expresar la agresividad, sino qué personas o grupos serán blancos de la misma, incluyendo comportamientos que deben ser castigados mediante el uso de la agresión, así como las situaciones o contextos donde la conducta violenta es la referente (Montalván & Torres, 2017).

Por otro lado, Pérez (2004) expresa importantes reflexiones sobre el modelo ecológico de Bronfenbrenner, en las que destaca la relevancia del medio social y su influencia en el desarrollo de las actividades vitales del ser humano (niñez), incluye elementos físicos y sociales que se reflejan en los modelos de comportamiento.

En correspondencia con lo expuesto, el proyecto articuló elementos de la Psicología Comunitaria y la Pedagogía Infantil como áreas que exhiben una relación directa y relevante con el desarrollo humano infantil. El modelo ecológico se incorporó a la intervención situándolo desde el desarrollo de los niños y niñas dentro del contexto y de los sistemas de relaciones que conforman su entorno.

Ahora, respecto a la Línea de Investigación de la Maestría el proyecto se incorporó a Investigación Intersubjetividades, Contextos y Desarrollo. Este trata de incluir en la profundidad comprensiva de las determinaciones, las condiciones de vida materiales y la estructura social, articulándola con la interpretación de los mecanismos psicológico – sociales, ideológicos y culturales que explicarían las manifestaciones sociales complejas de la subjetividad.

No obstante, el concepto de subjetividad social es una categoría que intenta superar la idea de que la subjetividad es un fenómeno exclusivamente individual, para presentarla como un sistema complejo que se produce de forma simultánea en los planos social e individual (González, 2000). Como lo expresa el autor, el sentido subjetivo destaca lo simbólico y no la cognición, enfatizando en los procesos psíquicos, cuya expresión más destacada se da en la imaginación y la fantasía. La unidad de lo simbólico y emocional, representada en el sentido subjetivo lo fundamental que define el carácter subjetivo de las experiencias humanas.

De esta manera, el autor define la subjetividad como un sistema complejo de significaciones y sentidos subjetivos producidos en la vida cultural humana en donde lo individual y lo social conforman dos momentos estelares, los cuales se constituyen en forma recíproca a lo largo del desarrollo. La subjetividad es un sistema procesual, pluri determinado, contradictorio, abierto, abarcador e irregular, en constante desarrollo, en el que la flexibilidad, la versatilidad y la complejidad propia de sus dinámicas permiten que el hombre sea capaz de generar permanentemente procesos culturales que modifican sus modos de vida, y a su vez, lleva a la reconstitución de la subjetividad, tanto social como individual. Estos nuevos procesos de subjetivación implicados se integrarían como momentos constitutivos de la cultura. (Tomado de documento orientador Línea de Investigación de la Maestría en Psicología Comunitaria y de la ECSAH-UNAD).

Lo anterior, se articula con la sublínea: Dinámicas Socioculturales y Procesos de Desarrollo Local y Regional, en la que se conciben los procesos organizacionales de las comunidades como uno de los medios para alcanzar el desarrollo y construir saberes; escenario desde el cual tanto lo contextual como lo social posibilitan las oportunidades de

desarrollo social-comunitario. Seguidamente, las referencias relacionadas fueron la base para el diseño de las actividades cuyo objetivo fue transformar las formas de relacionarse entre los niños y niñas, vinculando docentes y padres de familia, y así generar un mayor impacto en la comunidad educativa.

## **Escuela**

La escuela, en sentido amplio, se considera como “un espacio social en el cual se entrecruzan las subjetividades y se generan transformaciones en los individuos, idealmente a partir del despliegue de las potencialidades y la creatividad” (Botero & Gálvez, 2016, p.13). Se concibe entonces, a la escuela como un escenario generador de procesos de socialización en el que se aprende a convivir y se construyen formas de relacionarse a través de las interacciones sociales, actor vital en pro de la no violencia.

A su vez, Guitar (2011) destaca los elementos planteados por Vygotsky en los que presenta la escuela, como un espacio en el que convergen situaciones diversas a las que se les debe atender asumiendo una mirada multidisciplinar y participativa, en las que se construye colectivamente y se consolidan ambientes pacíficos, contribuyendo al buen desarrollo del ciclo escolar.

Freire (1997), destaca la escuela como institución social reproductora de desigualdades, transmisora y constructora de valores, que debe replantear su función y contribuir junto con otras instituciones de la sociedad, a la formación de las conciencias, la elaboración del conocimiento y su distribución igualitaria, mediante prácticas equitativas y democráticas.

De ahí la importancia de destacar lo expresado por Max-Neef, Elizalde & Hopenhayn (1986), en relación con la consideración sobre los niños y las niñas como sujetos de derecho y el planteamiento que el desarrollo humano y social mejoran sustancialmente la calidad de vida. En ese sentido el Modelo Ecológico de Bronfenbrenner (1987), retomado por Pérez (2004) aporta elementos relacionados, sustentados en la interacción entre los sujetos y el ambiente incidiendo directamente en su formación (microsistema, mesosistema, exosistema y macrosistema). Modelo que fue aplicado en la intervención, cuyo propósito fue generar espacios para la reflexión y participación de los sujetos integrantes de la comunidad educativa, con el fin de transformar el ambiente escolar.

Complementario a lo citado, aspectos explícitos en el Plan Nacional de Desarrollo 2014 - 2018: Todos por un nuevo país, enuncian la proyección de una Colombia en paz, equitativa y educada señalando que una sociedad educada debe contar con ciudadanos que resuelvan sus conflictos sin recurrir a la violencia, de una forma más simple la educación genera condiciones de paz y equidad (DNP, 2014).

Lo anterior, tiene un referente histórico desde el campo social, político, educativo y comunitario donde exhibe lo pactado en el año 1924 en Ginebra la 5ª Asamblea General de Sociedad de Naciones que aprobó la Declaración de los Derechos del Niño, y el artículo 7 señala: “El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la Educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”. Gracias a esta enmienda se tuvo en cuenta de ahí adelante las repercusiones del juego en el desarrollo humano infantil.



## **Juego**

La Corporación Día de la Niñez, en su documento Las ludotecas NAVES, orígenes, organización y metodología (2010), expresa que para Vygotsky el juego constituye un espacio asociado a la interioridad, con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales. Señalando, que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio (p.23).

Es importante resaltar que el Ministerio de Educación Nacional de Colombia en el documento Sentido de la Educación Inicial (2014), en el marco de promover una cultura de atención integral a los niños y niñas y desde un enfoque de derechos que busca potencializar su desarrollo integral, relaciona las actividades rectoras de la primera infancia y de la educación inicial, a saber: la literatura, el arte, la exploración del medio y el juego.

Así mismo, Acosta (2015), en su monografía denominada “El Juego como herramienta para el psicólogo en el trabajo comunitario con niños y adolescentes”, profundiza acerca del juego como herramienta para el trabajo del psicólogo comunitario con niños y adolescentes en espacios colectivos. Trabajó las concepciones teóricas básicas de la Psicología Comunitaria con una metodología para el desarrollo de conceptos fundamentales de trabajo en la comunidad, percepciones tales como: el proceso de familiarización, el concepto de colectividad y el rol del psicólogo dentro del trabajo comunitario, teniendo en cuenta el juego como herramienta comunicativa, integradora y socializadora para el psicólogo desde la perspectiva comunitaria.

Entre tanto, históricamente Vygotski (1966), uno de los clásicos de la Psicología señala que: “ El juego constituye una actividad social natural, donde el individuo satisface sus necesidades a través de él mismo”. Es decir, el juego se genera en el entorno socio-cultural a partir de la interacción dinámica entre los sujetos, sus actos y motivaciones desarrolladas conscientemente con base al conocimiento del mundo que construyen según su percepción y rol multidisciplinar.

De la misma forma, Piaget (1971), otro clásico de la Psicología exalta las bondades del Juego como estrategia de intervención, elemento indispensable para el fortalecimiento de relaciones potencializadoras de habilidades para la vida. También, la función del juego es una manera de aprender la realidad sin interferencia ni coerción; conllevando a la comprensión del contexto, la construcción de significados y la inserción social. En el juego los sujetos amplían su percepción del mundo y replican contenidos desarrollando sus habilidades y posibilidades de actuar. En las etapas más avanzadas del juego se adquieren las nociones de “regla” y “norma” que promueven el respeto hacia los demás, la empatía y la cooperación.

Lo anterior, claramente relacionado con los estadios del desarrollo cognoscitivo que propuso Piaget, y que aún son vigentes. En la Tabla 1 se relacionan las etapas del desarrollo psicomotor y las características propias de cada una, así como el rango de edad en la que se presentan.

Tabla 1.

*Estadios del desarrollo cognoscitivo Fuente: Piaget (1971)*

Etapas	Edad	Características
<b>Sensoriomotora</b>	0 – 2 años	Empieza a hacer uso de la imitación, la memoria y el pensamiento. Empieza a reconocer que los objetos no dejan de existir cuando son ocultados.
<b>Preoperacional</b>	2 – 7 años	Desarrolla gradualmente el uso del lenguaje y la capacidad para pensar en forma simbólica. Es capaz de pensar lógicamente en operaciones unidireccionales. Le resulta difícil considerar el punto de vista de otra persona.
<b>Operaciones concretas</b>	7 – 11 años	Es capaz de resolver problemas concretos de manera lógica (activa). Entiende las leyes de la conservación y es capaz de clasificar y establecer series. Entiende la reversibilidad.
<b>Operaciones formales</b>	11 en adelante	Es capaz de resolver problemas abstractos de manera lógica. Su pensamiento se hace más científico. Desarrolla interés por temas sociales, identidad.

De acuerdo con la información detallada en la Tabla 1, la población infantil, objeto del proyecto de desarrollo social y comunitario, se encuentra ubicada en tres de los cuatro estadios (no se incluye el sensoriomotor). En la etapa Pre-operatoria predominan las representaciones mentales, el pensamiento empieza a ser más rápido y flexible, se tiene más contacto social. En cuanto al estadio de Operaciones Concretas, se fortalece el pensamiento lógico con lo cual se desarrollan operaciones reversibles y organizadas; respecto a las Operaciones Formales los niños construyen pensamiento científico e hipotético. Por su importancia (etapas), se incorporaron en la intervención, actividades de juego con diferentes niveles de complejidad e intencionalidad, aunque todas usando el juego como medio para fortalecer las relaciones en el contexto educativo.

Igualmente, Martínez (2002), indica que con el juego los niños expresan de forma natural la solución adecuada a sus necesidades y posibilidades, así mismo los niños promueven habilidades sociales, que ayudan a canalizar y reducir conductas agresivas

(base para la seguridad del individuo y del ambiente seguro), aumenta el autoestima (ambiente de armonía), fomenta la amistad, promueve la participación, la creatividad, la colaboración y cooperación, genera valores humanos positivos para la vida y mejora la salud física y emocional.

Garaigordobil (2005), destaca el juego como una actividad por excelencia vital e indispensable para el desarrollo humano, contribuyendo de un modo positivo a todos los aspectos del crecimiento humano, estando vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: Psicomotor, intelectual, social y afectivo – emocional. En conclusión, se constituye en factor decisivo para el equilibrio psíquico en los primeros años de vida y dominio de sí mismo.

Estas afirmaciones acentúan los beneficios para el desarrollo infantil que se generan a partir del juego y la implementación de estrategias lúdicas. Por lo tanto, la realidad de la vida cotidiana es una construcción intersubjetiva, un mundo compartido, lo que presupone procesos de interacción y comunicación mediante los cuales se comparte con otros y experimento a los otros. (Berger & Luckman, 1999).

### **Ludoteca**

Se define como un ambiente de juego digno, incluyente y seguro, donde los niños, las niñas y los adolescentes generan encuentros consigo mismos, con los otros y con el entorno, para el ejercicio de sus derechos, la construcción de vínculos afectivos y el desarrollo de habilidades para la vida. El juego en este entorno protector permite el autoconocimiento, la empatía, la comunicación efectiva o asertiva, favorece las relaciones interpersonales, la toma de decisiones, la solución de problemas y conflictos,

el pensamiento creativo, el pensamiento crítico, el manejo de emociones y sentimientos y el manejo de la tensión y el estrés (Bojacá, 2017).

Se resalta, la experiencia de la organización Word Visión (2007), quien orienta la promoción de valores, la salud, la educación y factores protectores dirigidos a niños y niñas. Esta entidad ha promovido en el Perú las Ludotecas Comunitarias como un espacio que genera oportunidades para mejorar el desarrollo integral de los niños y niñas insertado en las comunidades como parte de la dinámica y vida de los pobladores.

La organización señala que las Ludotecas Comunitarias se desarrollan a partir de:

- a) Programas formativos potenciadores, para desarrollar capacidades y habilidades de los niños mediante actividades propuestas por las inteligencias múltiples; b) Programas Formativos Emocionales, para que los niños puedan manejar sus habilidades emocionales positivas, mediante acciones contenidas en la inteligencia emocional; c) Programas Formativos Recreacionales, para que los niños puedan enfrentar situaciones adversas, favoreciendo la resiliencia y d) Programas Formativos Asertivos, como un vehículo de reanimación del juego al interior de las familias, de animación de la comunidad, promoviendo el comportamiento y la comunicación asertiva (p.9).

De igual manera, la experiencia desarrollada en la ciudad de Querétaro-México presentó la Ludoteca Comunitaria como proyecto integrador que atendió a niños y niñas del Centro de día Todos Estamos por una Esperanza I.A.P. TEPE (2013) y del barrio. La investigación exhibió el derecho al juego y fue una propuesta lúdico-cultural orientada a la disminución de violencia, deserción escolar y horas calle. También, se dinamizaron cambios de actitudes en relación al manejo de conflictos de equidad y género,

favoreciendo el desarrollo de iniciativas como la autonomía, la construcción de vínculos, los valores comunitarios y redes de apoyo con la comunidad en un ambiente participativo.

En Colombia, se introdujo la ludoteca en la década de los ochenta impulsada por el CINDE (Fundación Centro Internacional de Educación y Desarrollo Humano), organización que promovió la creación de espacios adecuados para el desarrollo físico y psicosocial de niños, niñas y jóvenes en situación de vulnerabilidad. Otras experiencias como las de FLALU (Federación Latinoamericana de Ludotecas) e ICBF (Instituto Colombiano de Bienestar Familiar) Regional Antioquia (1983), concibió la ludoteca como una alternativa poco común de atención a los niños y las niñas menores de 7 años. En 1988 se retomó la concepción de la ludoteca en el PEFADI (Programa de Educación Familiar para el Desarrollo de la Infancia), como medio para enriquecer la vida de los niños y las niñas del área rural que eran vinculados tempranamente al trabajo (Patiño, 2011).

El presidente de la FLALU, afirmó que las ludotecas son un espacio de expresión lúdica y creativa de niños, jóvenes y adultos. Tiene la principal y global finalidad de favorecer el desarrollo de la persona en una dinámica de interacción lúdica; específicamente, estimula el proceso de estructuración afectivo- cognitiva del niño, socializa creativamente al joven y mantiene el espíritu de realización del adulto.

En centros barriales, es una actividad que aglutina familias y vecinos que se re-encuentran con la alegría de vivir, de expresarse y de sentir, con ánimo para enfrentar tareas solidariamente, desde inventar juegos, hacer juguetes, hasta proyectar mejoras en las condiciones de vida personal y colectiva (Dinello, 2003).

Por otro lado, Romera, Ortega y Monks (2008) en España, intentó comprobar si la intervención dirigida a la mejora de las relaciones interpersonales en escenarios de actividad lúdica, promueve la competencia para el aprendizaje y el desarrollo social, así como la calidad de las relaciones interpersonales. Su trabajo evaluó a través de actividades lúdicas las relaciones interpersonales, a modo de evitar la agresividad injustificada y el acoso en aulas de educación infantil. Para el estudio se utilizaron sociogramas y mappings, previo y posterior a la intervención lúdica. Los resultados obtenidos reflejaron cierto éxito en la calidad de las relaciones interpersonales.

Santos y Salgado (2006), informan respecto a los beneficios que ofrecen las ludotecas, en su artículo: ¿Para qué sirve una ludoteca?, según los autores la ludoteca es un recurso de ocio y tiempo libre, que da respuesta al derecho del niño al juego; sus objetivos y metodología la diferencian de otros espacios de juego y a su vez permite la intervención e interacción de niños y niñas, así como de las familias. La investigación concluye que las ludotecas generan espacios donde los niños y niñas disfrutan del juego y la interacción con sus iguales, favoreciendo su desarrollo cognitivo, psicomotor y socioafectivo, facilitando las actividades lúdicas de la población general.

Para FUNLIBRE (2000), las ludotecas implican determinada estructura, que dependen de diversos factores, entre ellos el tipo de usuarios a los que va dirigida, las condiciones físicas, el sector, el nivel socioeconómico al cual se inscribe y de acuerdo al servicio que prestará. Las ludotecas se pueden clasificar de acuerdo a las diferentes variables como: su naturaleza, el público objetivo, la ubicación, el sector complementario y de servicio.

Bautista (2000), categorizó dos tipos de ludotecas en América Latina, que responden a las necesidades lúdicas y afectivas de los niños, jóvenes y adultos relacionadas con el sentido de la intervención aplicada. Además el autor, resalta la incidencia de las ludotecas como espacio cultural, de socialización, de aprendizaje, de idiosincrasia, de folklore, de costumbres y tradiciones populares. Por otra parte, hace referencia al juego como motor de cambio social y medio de transformación en las comunidades con problemáticas marcadas, principalmente la población infantil y los ancianos.

Las ludotecas suponen la creación de un espacio en los niños pueden disfrutar del juego y la interacción con sus iguales, favoreciendo su desarrollo cognitivo, psicomotor y socioafectivo, a través de actividades lúdicas. Entre los beneficios que ofrecen las ludotecas, uno de ellos es el uso del tiempo libre, derecho fundamental en los niños y niñas, cuyos objetivos y metodologías lo diferencian de otros espacios de juego ya que permite la participación de las familias y otros adultos (Santos & Salgado, 2006).

Así mismo Chaves (2006), afirmo que “nos vamos construyendo como seres humanos, en la interacción social, en las relaciones con las personas, en la familia, en la escuela, en la comunidad, en el contexto sociocultural, en el pensar, en el sentir y el actuar” (p.5). Desde esa perspectiva la Ludoteca Comunitaria se materializa como un espacio en el que la comunidad educativa se fortaleció a través de sus interacciones.

La ludoteca LUDOBUS, organizada en el marco del proyecto de desarrollo social y comunitario en la Institución Educativa Barrios Unidos del Sur sede Pueblo Nuevo, se clasifica como: Ludoteca Comunitaria, la cual fue un espacio que se adecuó y se dotó de materiales mínimos, contó con personal profesional que se utilizó diferentes



metodologías para satisfacer las necesidades de comunidad estudiantil, en donde los niños y niñas acudieron asiduamente y compartieron a través del juego y la lúdica.

Relacionando lo expresado en los Lineamientos para las Ludotecas en Colombia se destacan entre las funciones más relevantes las siguientes:

1. Función comunitaria. Las ludotecas han de emerger como puntos de información sobre el fenómeno lúdico, fuente de recursos para otros colectivos, y han de formar parte del entorno comunitario en el que se encuentran ubicados para desarrollar su papel educativo.

2. Lúdico-recreativa. Promueve el juego como actividad inherente al ser humano, buscando el disfrute y el placer de jugar por jugar.

3. Formativa. Fomenta procesos de transformación personal y colectiva que favorecen el mejoramiento de las relaciones personales, familiares y sociales.

4. Social comunitaria. Aporta en la socialización, en la participación individual y colectiva de los niños, las niñas y los adolescentes. También, promueve la movilización comunitaria.

5. Cultural. Contribuye con el reconocimiento de sí mismo, del otro y de los otros en un contexto diverso.

6. Preventiva. Se pueden identificar situaciones de riesgo para los niños, las niñas y los adolescentes y activar rutas para la prevención o garantía frente a posibles vulneraciones de derechos.

En virtud a la revisión realizada, se puede indicar que los referentes citados son pertinentes a la intervención social comunitaria desarrollada. Además, la ludoteca comunitaria facilitó el espacio para aplicar la estrategia del juego y mejorar el

aprovechamiento del tiempo libre en aras de construir conductas positivas según la información contrastada y la población sujeto de la acción psicosocial.

### **Intervención Comunitaria**

Este capítulo tiene como propósito describir la manera como se llevó a cabo el proyecto de desarrollo social comunitario que se implementó para que los niños de la Institución educativa Barrios Unidos del Sur, sede Pueblo Nuevo, de la ciudad de Florencia, aprendieran nuevas formas de relacionarse, como una manera de aportar a la construcción de paz, a partir de un escenario como la ludoteca comunitaria.

Vale destacar que la intervención realizada se desarrolló con un enfoque participativo, en donde la comunidad involucrada, participó y dinamizó las etapas del proyecto. Desde la práctica de la intervención social, el enfoque participativo implica que quienes se vinculan se reconozcan y sean reconocidos como agentes activos de cambio y desde ahí potenciar los procesos de transformación social.

Como lo menciona Lapalma (2001), “desde el punto de vista de la psicología la intervención social comunitaria hace referencia a procesos intencionales de cambio, mediante mecanismos participativos tendientes al desarrollo de recursos de la población, al desarrollo de organizaciones comunitarias autónomas, a la modificación de las representaciones de su rol en la sociedad y sobre el valor de sus propias acciones para ser activo en la modificación de las condiciones que las marginan y excluyen”(p.2) .

En la Figura 1 se presenta un esquema con aspectos que fundamentaron el proyecto, donde se exhiben algunos referentes y argumentos relevantes en el diseño y consolidación del proyecto.

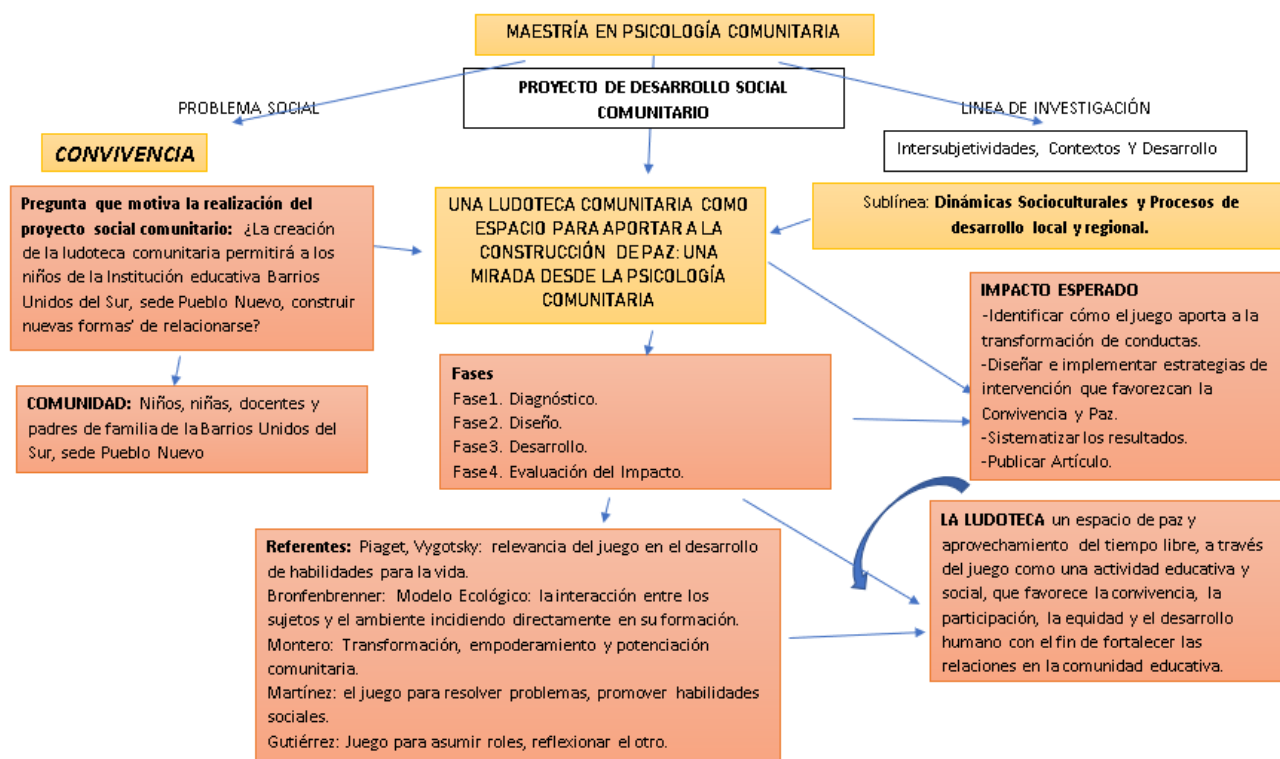


Figura 1. Esquema proyecto de desarrollo social comunitario implementado.

Se optó por un proyecto de desarrollo social comunitario como una manera de aportar, desde las acciones de la Psicología Comunitaria, a la transformación de los individuos y las comunidades, atendiendo las necesidades de su contexto.

Por ello, ante la situación manifiesta en las dificultades de relación que presentaban los niños en edad escolar, se realizaron diferentes visitas a instituciones educativas, seleccionando a la I. E. Barrios Unidos del Sur, por ser aquella que presentaba mayores dificultades de convivencia.

Otro aspecto trascendental fue definir desde la Línea de Investigación de la Maestría en Psicología Comunitaria y la Escuela de Ciencias, Sociales, artes y Humanidades, los fundamentos de investigación a considerar en la intervención. Se

encontró pertinente la línea: Intersubjetividades, Contextos y Desarrollo y la sublínea Dinámicas Socioculturales y Procesos de Desarrollo Local y Regional, permitiendo la acción comunitaria desde la interdisciplinariedad en los contextos educativos.

### **Etapas del Proceso de Intervención**

A continuación, se presenta las etapas del proceso llevado a cabo en el marco del proyecto de desarrollo social y comunitario desarrollado, constando de 4 fases: a) diagnóstico, b) diseño de la intervención, c) desarrollo de la intervención y c) evaluación del impacto.

**Diagnóstico.** Se logró evidenciar el problema a intervenir a partir de las necesidades manifestadas por docentes, directivos, practicantes (quienes tienen experiencias y proyectos propios, con la comunidad educativa) y padres de familia; aplicando técnicas como la entrevista, el árbol de problemas y la observación, que se presentan a continuación:

**Entrevista semiestructurada.** Se seleccionó la entrevista semiestructurada debido a que es un tipo de entrevista que por su carácter flexible puede adaptarse de acuerdo con los argumentos del entrevistado (Díaz, Torruco, Martínez & Varela, 2013, p.163).

**Árbol de problemas.** Esta técnica ayudó a planificar la intervención y orientar las acciones a desarrollar de manera más concreta y específica. Permitió diagnosticar el problema o necesidad principal, así como las causas y efectos relacionados.

Se resaltan las ventajas de la técnica “árbol de problemas” expresadas por Martínez (2017), así: a) Se evidenciaron los problemas de la comunidad y concretaron las actuaciones de manera específica, b) Permitió mostrar la complejidad del problema, plasmando de manera sencilla y clara el impacto de nuestras actuaciones. c) El esquema

elaborado sirvió de guía para la gestión de resultados de la intervención. d) Proporciono una referencia objetiva de ejecución y coordinación de acciones entre los diferentes agentes implicados.

La participación de padres de familia y consideraciones de los docentes permitió integrar diferentes perspectivas de las necesidades presentes en el contexto educativo y representarlos gráficamente, con este insumo se visibilizaron objetivos y acciones a desarrollar para transformar esa situación.

**Participantes.** Esta propuesta se desarrolló en la sede Pueblo Nuevo de la Institución Educativa Barrios Unidos del Sur del municipio de Florencia-Caquetá, con población mixta (niños y niñas) que opera en dos jornadas (mañana y tarde). En la jornada de la mañana se registraron 418 estudiantes matriculados y en la tarde 422; para un total de 840 estudiantes.

Inicialmente la propuesta estaba concebida para ser desarrollada con los niños y niñas de grado primero de básica primaria en las dos jornadas académicas, aproximadamente 150. Sin embargo, durante la ejecución de la intervención surgió el interés de los docentes, niños y niñas de los otros grados (segundo a quinto de básica primaria) por asistir a las actividades programadas en la Ludoteca Comunitaria.

En referencia a esta situación, se optó por permitir la participación de todos los niños y niñas, cuyos rangos de edad se relacionan a continuación:

1. Grado primero: 6 a 7 años
2. Grado Segundo: 7 a 8 años
3. Grado tercero: 8 a 9 años
4. Grado Cuarto: 9 a 10 años

5. Grado Quinto 10 a 11 años.

Con esta nueva dinámica se reorganizaron las actividades planeadas a partir de tres momentos, los cuales se fueron puntualizados así:

1. Horario de clase: Actividades de Intervención planeadas y desarrolladas con los niños y niñas del grado primero de la jornada de la mañana y tarde.

2. Con otros grados en horario de clase: Actividades de Intervención desarrolladas y planeadas con grupos de segundo a quinto de básica primaria, tanto de la jornada de la mañana como de la tarde.

3. Horas de Descanso: Actividades de juego direccionadas en la Ludoteca Comunitaria, en ellas participa toda la comunidad educativa, no hay una actividad específica, se hace uso de todo el material y recursos disponibles.

**Medio social.** La Institución Educativa Barrios Unidos del Sur, inició labores en el año 1977, luego de varios procesos mediante el decreto 0157 de 2003 expedido por la Alcaldía Municipal de Florencia, se establece como Institución Educativa modificando su anterior denominación “Colegio Barrios Unidos del Sur”, consta de cinco sedes: 1. Sede Central Barrios Unidos del Sur. 2. Sede Pueblo Nuevo 3. Sede Santa Inés 4. Sede Primero de mayo y 5. Sede Monserrate. Así mismo cuenta con 14 aulas de clases, una sala de sistemas, un polideportivo, un restaurante escolar y una cafetería.

Esta institución es de carácter público y atiende población mixta, orienta sus fundamentos desde el enfoque Humanista con tendencia al modelo pedagógico Crítico-Social, ofrece a la comunidad el ciclo de preescolar, básica primaria, básica secundaria y la media, con un total de 840 estudiantes matriculados (sede Pueblo Nuevo). En gran

medida la población escolar hace parte de familias desplazadas por el conflicto, pertenecientes a los niveles I y II del SISBEN, en alto grado de vulnerabilidad.

También, se logró constatar en la reunión de padres de familia y con revisiones al observador del alumno (docentes titulares) que la estructura familiar de los niños, está compuesta de distintas formas, evidenciándose la tipología nuclear, extensa, monoparental y reconstruida. Los responsables o cabeza de hogar, desempeñan distintas profesiones; como trabajadores independientes, vendedores ambulantes, taxistas y empleadas de servicio doméstico. Actividades que requieren de jornadas de ocho (8) o más horas diarias de trabajo, influyendo de manera inversa en la dedicación de tiempo de calidad a los niños y niñas.

### **Modelo de Intervención Comunitaria**

El proyecto se desarrolló considerando el Modelo Ecológico de Bronfenbrenner desde el cual se observó cómo se relacionaban las personas, cómo manejaban sus roles, las organizaciones y los eventos. La comunidad se identificó como una serie de sistemas inter-relacionados, con lo que se hizo la lectura de sus necesidades. Para la perspectiva ecológica los criterios sufren modificaciones y se orientan hacia las inter-relaciones de los seres humanos, prevaleciendo los recursos y las sub-unidades de desarrollo, de tal manera que la comunidad se adapte a nuevas influencias (Valdeiglesias, 2005).

**Justificación.** La intervención psicosocial se propuso incorporando la Ludoteca Comunitaria como un espacio pertinente para atender los intereses de los niños y niñas, así como la necesidad evidenciada en el contexto. A partir de ello, se diseñaron actividades lúdicas y se propició un espacio agradable para compartir tiempo libre de forma adecuada.



La Ludoteca Comunitaria LUDOBUS, orientó la acción psicosocial hacia la promoción de conductas prosociales que favorecieran las formas de relacionarse entre los niños y las niñas, ayudando a la convivencia y el ambiente escolar. Se trazó como una de sus acciones principales transformar y prevenir el incremento de malas conductas, agresión física y verbal, vínculos entre pares y familiares débiles; que en caso de ser desatendidos afectarían el normal desarrollo del proceso formativo, es decir, el proceso de formación integral de los niños y niñas.

Por lo anterior, la comunidad educativa fue el eje de interés (los docentes, la coordinación, la rectoría, los padres de familia) que hizo posible el desarrollo de las actividades, generando experiencias positivas en los niños y niñas, aportando a la formación y construcción de habilidades prosociales. La población infantil del grado primero fue la focalizada inicialmente para desarrollar la intervención, pero en la organización e inicios de las actividades en la Ludoteca Comunitaria se generó interés de docentes y estudiantes de otros grados (segundo a quinto), este requerimiento llevó a ampliar las actividades desarrolladas a todos los niños y niñas en horas de recreo y también con grupos de los diferentes grados con sus docentes en horario de clase.

Por otro lado, es importante mencionar que el municipio de Florencia al igual que los otros 15 del departamento del Caquetá, están focalizados como zonas en las que se desarrollan actividades en el marco del posconflicto (Decreto 893, 2017), exhibiendo así la importancia de emprender acciones en poblaciones afectadas por este flagelo. Por lo tanto, el conocimiento de las dinámicas cotidianas en las instituciones educativas respecto a la convivencia escolar en esta región, es el primer paso que se debe realizar para diseñar

alternativas orientadas al mejoramiento de las relaciones sociales y la convivencia de los niños y niñas de estos sectores vulnerables.

El presente proyecto es el primer trabajo de Psicología Comunitaria desarrollado en la región, que optó por la implementación de la Ludoteca Comunitaria como estrategia de intervención psicosocial con actividades de juego en una comunidad educativa. Esta iniciativa surgió de la preocupación de los docentes al evidenciar en sus aulas de clase la necesidad de transformar algunas prácticas cotidianas de los niños y las niñas que generaban situaciones de conflicto.

Como respuesta a esta necesidad se diseñó este proyecto, que incluyó el acompañamiento e intervención de la comunidad educativa, a través de estrategias participativas, encaminadas a mejorar sus necesidades. En ese marco, se enfatizó en la urgencia de la consolidación de un espacio que integrara a la comunidad para la promoción de conductas prosociales como el respeto, la cooperación, la socialización, entre los niños y niñas, que se materializó en la organización y funcionamiento de la Ludoteca Comunitaria LUDOBUS.

**Objetivos.** El proyecto de desarrollo social y comunitario planteó un objetivo general y tres objetivos específicos.

**Objetivo general.** Como objetivo general se definió: Implementar una ludoteca comunitaria como acción psicosocial para que los niños y niñas de la Institución educativa Barrios Unidos del Sur, sede Pueblo Nuevo, aprendan nuevas formas de relacionarse.

**Objetivos específicos.** Los objetivos específicos planteados fueron los siguientes:

1. Caracterizar las prácticas cotidianas de los niños y niñas que afectan la convivencia armónica.
2. Diseñar una propuesta de intervención a través de la Ludoteca Comunitaria, que permita transformar las prácticas generadoras de conflicto.
3. Evaluar el impacto de la propuesta de intervención desarrollada en el contexto educativo.

**Recursos.** Para el desarrollo del proyecto, fue necesario contar con elementos tanto humanos como físicos, indispensables para realizar la acción psicosocial, relacionados a continuación:

**Recursos humanos.** Equipo que intervino directamente en el desarrollo del proyecto con la comunidad educativa: a) el coordinador del proyecto: Maestrante en Psicología Comunitaria, b) un licenciado en Pedagogía Infantil, c) los padres de familia, d) los docentes, c) líderes comunitarios.

**Recursos materiales.** Se requirió de juegos como: ajedrez, bloques lógicos, rompecabezas, parqués, bolos, dominó, lotería, lazos, hula hula. También se hizo uso de equipos como computador portátil, video beam, parlante, memoria USB, cámara de video.

**Recursos financieros.** Los recursos financieros que apoyaron el desarrollo del proyecto fueron de parte de las directivas de la institución educativa (adecuación espacio físico), de la liga de Ajedrez de Caquetá, (3 ficheros profesionales de ajedrez), lo demás fue financiado en su totalidad con recursos propios de la Maestrante, culminando de manera exitosa lo propuesto (ludoteca LUDOBUS).

**Plan de Acción.** El plan de acción se estableció con el fin de desarrollar las actividades en coherencia con los objetivos propuestos. Se realizaron diversas acciones en la institución educativa con la comunidad, que inician con el acercamiento a la institución educativa y reuniones. Posterior a ello, entre los meses de marzo a junio, se realizó lo necesario para la definición de la problemática a intervenir, con acciones como: la adecuación de la ludoteca, seguidamente el diseño, la implementación y evaluación del impacto de la acción psicosocial.

Tabla 2.

*Cronograma de actividades.*

ACTIVIDAD	2107	2018		
	MES 6 a 11	MES 3-4	MES 5-6	MES 7
Visitas a la institución educativa.				
Entrevista con directivas, socialización de necesidades.				
Reunión con padres de familia, realización de árbol de problemas.				
Consolidación y diseño de la intervención.				
Adecuación de Ludoteca				
Implementación de la Intervención				
Evaluación del impacto				
Socialización del impacto alcanzado con la comunidad				

**Metodología.** A continuación, se presenta el proceso desarrollado con el cual se logró materializar la intervención, este se desglosa en cinco momentos secuenciales, coherentes con el cronograma que se planteó:

**Momento Uno.** Las acciones preliminares, a través de las cuales se tuvo contacto con los diferentes actores comunitarios, consistieron en: a) Realizar una reunión con las

directivas de la institución, b) Establecer comunicación con los docentes y c) Socializar con los padres de familia la intencionalidad del proyecto y recopilar información relevante, insumo que sirvió para definir la problemática.

Seguidamente, se obtuvo el consentimiento informado (Anexo E) y se explicó la importancia del proyecto enfocado a la población infantil.

***Momento dos.*** La adecuación de la ludoteca que implicó la ambientación del lugar con murales, se construyeron estantes para disponer el material, se realizó la consecución de elementos de juego variados.

***Momento tres.*** Para el diseño de la intervención se tomó como base los intereses de la comunidad en cuanto a la necesidad de crear un espacio de reunión o asociación para fortalecer relaciones y el desarrollo de actividades de juego intencionado en el tiempo libre. Seguidamente, se diseñaron las actividades de intervención para lo cual la comunidad aportó de manera directa las ideas, recurso humano (colaboradores) y participación en el proyecto de desarrollo social y comunitario.

Para el diseño de cada una de las actividades de intervención (Anexo D) se tomó como referencia la estrategia del juego, acción inherente a la población infantil, que se constituyen en bases de apropiación efectiva de habilidades para la vida. Las experiencias lúdicas se concretaron en doce juegos específicos (Tabla 2), los cuales fueron considerados como motivadores para los niños y niñas invitándolos a participar y permitiéndoles el establecimiento de interacciones.

Tabla 3.

*Actividades planeadas*

ACTIVIDAD	OBJETIVO	DURACIÓN
ARMEMOS LA FIGURA	Favorecer las interacciones grupales y la capacidad de los niños y niñas para relacionarse con sus pares regulando sus propios actos.	4 horas
BLOQUES LÓGICOS	Fomentar la cooperación a través del juego.	4 horas
APRENDO A JUGAR AJEDREZ CON MIS AMIGOS.	Fomentar a partir del juego del ajedrez, valores como: la ética, el respeto, resolución de conflictos; incidiendo en la modelación de conductas.	4 horas
DANZA CORPORAL	Fortalecer la participación, la autoestima y el compañerismo incorporando movimientos corporales.	4 horas
DOMINÓ	Fortalecer habilidades interpersonales como la paciencia, la socialización, el respeto del turno y la resolución de problemas.	4 horas
DINÁMICA GRUPAL	Promover la construcción de acuerdos y la socialización para lograr un objetivo común... ganar el juego!.	4 horas
JUGUEMOS AL PARQUÉS	Aprender a seguir y a respetar reglas y aumentar habilidades de comunicación con los demás.	4 horas
LOTERÍA INFANTIL	Promover el juego en equipo y la tolerancia, siendo paciente y respetuoso con los demás.	4 horas
BOLOS	Potenciar a través del trabajo en equipo, el mejoramiento de las relaciones entre pares.	4 horas
CARRERA DE RELEVOS	Desarrollar a través del trabajo en equipo el mejoramiento de las relaciones entre pares.	4 horas
SALTAR LAZO	Propiciar a través del salto del lazo, el fortalecimiento de la cooperación e integración de todos los niños del grupo.	4 horas
RUMBATERPIA	Favorecer la autoestima y el reconocimiento propio y del otro a partir de movimientos corporales dirigidos.	4 horas

***Momento cuatro.*** Corresponde al desarrollo de la intervención, es decir a la implementación de las actividades que fueron llevadas a cabo en la ludoteca comunitaria.

En esta fase se aplicaron las actividades diseñadas (Anexo D) y se adelantaron registros en diarios de campo (Anexo H) que permitieron plasmar aspectos importantes de cada una de las experiencias vividas. Es decir, que se consolidó un total de 12 registros.

Los diarios de campo en coherencia con Albertín (2007), “son textos escritos en los que el científico/a y/o profesional (o estudiante en formación) registra aquellos acontecimientos que transcurren en el día a día de su experiencia profesional o académica y que le resultan especialmente significativos” (p13).

De otro lado, es importante relacionar que se garantiza la continuidad del proyecto de la ludoteca Comunitaria mediante el convenio existente entre la Institución Educativa Barrios Unidos del Sur y la Universidad de la Amazonia, puntualmente el programa de Licenciatura en Educación Infantil a través de la figura de practicantes y/o pasantes, que podrán aportar al desarrollo integral de la infancia y mejoramiento de la comunidad educativa mediante proyectos y actividades de intervención, esto en consideración que la Maestrante hace parte del cuerpo docente de dicha licenciatura.

Las actividades lúdicas implementadas (Tabla 3), corresponden a doce sesiones, cada una de ellas con un objetivo determinado.

Tabla 4.

*Actividades implementadas.*

No.	ACTIVIDAD				OBJETIVO
SESIÓN 1 15 de mayo	ARMEMOS LA FIGURA				Favorecer las interacciones grupales y la capacidad de los niños y niñas para relacionarse con sus pares regulando sus propios actos.
SESIÓN 2 17 de mayo	BLOQUES LÓGICOS				Fomentar la cooperación a través del juego.
SESIÓN 3 18 de mayo	APRENDO AJEDREZ AMIGOS.	A CON	JUGAR MIS		Fomentar a partir del juego del ajedrez, valores como: la ética, el respeto, resolución de conflictos; incidiendo en la modelación de conductas.
SESIÓN 4 21 de mayo	DANZA CORPORAL				Fortalecer la participación, la autoestima y el compañerismo incorporando movimientos corporales.
SESIÓN 5 23 de mayo	DOMINÓ				Fortalecer habilidades interpersonales como la paciencia, la socialización, el respeto del turno y la resolución de problemas.
SESIÓN 6	DINÁMICA GRUPAL				Promover la construcción de acuerdos y la

25 de mayo		socialización para lograr un objetivo común... ganar el juego!.
SESIÓN 7 28 de mayo	JUGUEMOS AL PARQUÉS	Aprender a seguir y a respetar reglas y aumentar habilidades de comunicación con los demás.
SESIÓN 8 30 de mayo	LOTERÍA INFANTIL	Promover el juego en equipo y la tolerancia, siendo paciente y respetuoso con los demás.
SESIÓN 9 01 de junio	BOLOS	Potenciar a través del trabajo en equipo, el mejoramiento de las relaciones entre pares.
SESIÓN 10 05 de junio	CARRERA DE RELEVOS	Desarrollar a través del trabajo en equipo el mejoramiento de las relaciones entre pares.
SESIÓN 11 07 de junio	LAZOS DE AMISTAD	Propiciar a través del salto del lazo, el fortalecimiento de la cooperación e integración de todos los niños del grupo.
SESIÓN 12 08 de junio	RUMBATERPIA	Favorecer la autoestima y el reconocimiento propio y del otro a partir de movimientos corporales dirigidos.

**Evaluación del Impacto.** El impacto logrado se visibilizó mediante la atención a todos los niños y niñas de la institución educativa, también valorando la vinculación de docentes y padres de familia en las actividades diseñadas. Para evidenciarlo, luego de terminar la fase de intervención fueron aplicadas entrevistas semiestructuradas, y simultáneamente se hicieron observaciones a los participantes, complementarias a los registros en los diarios de campo, adicionalmente se hicieron los análisis y reflexiones finales coherente con las transformaciones evidenciadas en la comunidad educativa.



### **Impacto de la Intervención Comunitaria**

Este capítulo pretende dar a conocer el impacto de la intervención comunitaria, destacando la incidencia de la generación de espacios para el uso adecuado del tiempo libre a través de la creación de una ludoteca comunitaria, como un espacio propicio para encontrarse, compartir de forma diferente y construir nuevas maneras de relación.

Con el objetivo de evidenciar el impacto alcanzado con la acción psicosocial desarrollada, se implementaron las mismas estrategias aplicadas en la evaluación inicial o diagnóstico, estas fueron: la observación al participante y las entrevistas semiestructuradas; de la misma manera se realizó la revisión de los registros en los diarios de campo con lo cual se adelantó el proceso de comparación para determinar en qué medida fueron dándose los cambios esperados. Seguidamente se trianguló esta información con la evaluación del proceso y con ello se hizo el análisis reflexivo del impacto logrado.

La pregunta que motivó la realización del proyecto de intervención social comunitario, fue: ¿La creación de la ludoteca comunitaria permitirá a los niños y niñas de la Institución educativa Barrios Unidos del Sur, sede Pueblo Nuevo, construir nuevas formas de relacionarse?

En relación a lo anterior y para efectos de hacer visible el impacto logrado luego de desarrollar la intervención, se relacionan las valoraciones dadas por los asistentes a la Ludoteca Comunitaria a través de las diferentes actividades.

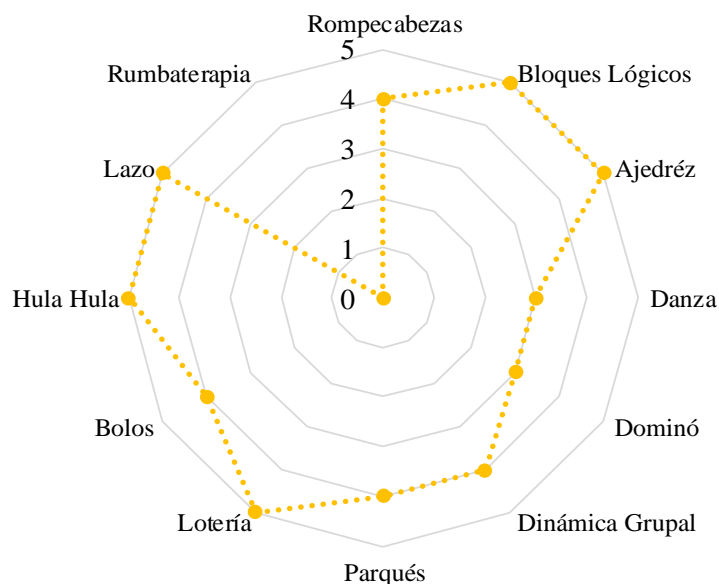


Figura 2. Nivel de satisfacción de actividades con estudiantes de la jornada mañana.

Durante la intervención se realizaron diferentes actividades descritas en las figuras 2 y 3 a grupos organizados de básica primaria (primero a quinto), con rangos de 30 a 38 niños y niñas. En cada actividad ejecutada se seleccionó un 30% de la población de estudiantes de manera al azar donde se le indagó sobre el interés y gusto por lo desarrollado en una escala de 0 a 5, luego los datos fueron tabulados por cada actividad y promediando los valores en cada jornada escolar.

Ahora, en la figura 2 se evidencia que los niños y niñas de la jornada de la mañana sede pueblo nuevo grado tuvieron un nivel de satisfacción muy bueno en todas las actividades, a su vez la de mayor atracción fue la actividad de ajedrez, seguido de los bloques lógicos, la lotería y el Hula-Hula, en menor grado la danza y domino. A este grupo no se le aplicó la rumboterapia por cuestiones de logística.

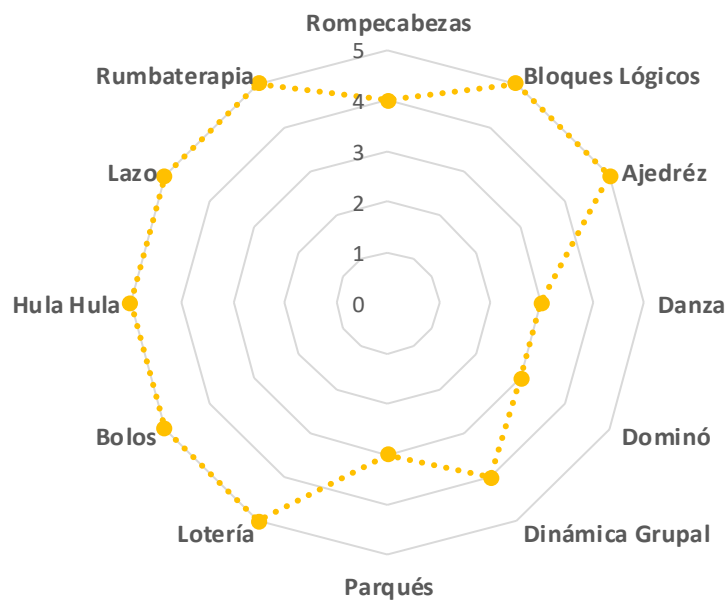


Figura 3. Nivel de satisfacción de actividades con estudiantes de la jornada tarde.

La figura 3 evidencia que los niños y niñas de la jornada de la tarde sede Pueblo Nuevo exhibieron un nivel de satisfacción muy bueno en todas las actividades, a su vez la de mayor atracción fue la de ajedrez, seguida por los bloques lógicos, la dinámica grupal, la lotería, bolos, el Hula-Hula, el lazo y la rumboterapia, en menor grado la danza, dominó y parqués.

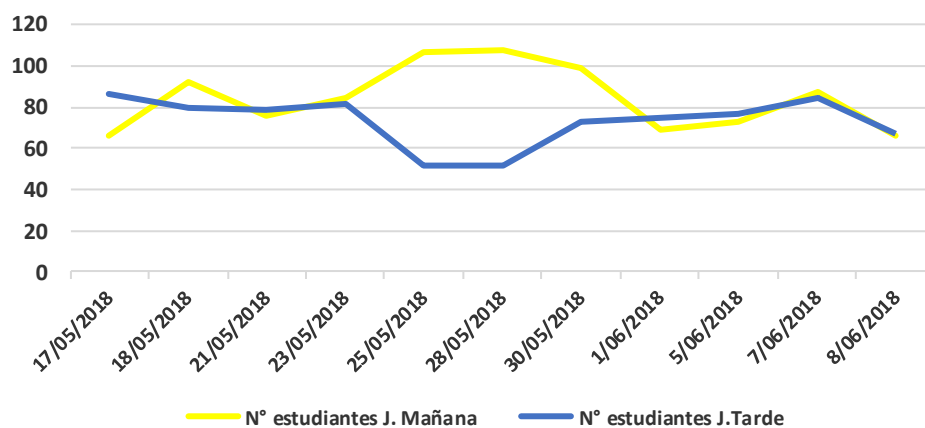


Figura 4. Vinculación de los estudiantes en horas de recreo a la ludoteca por jornada.

Para la comunidad educativa de la sede Pueblo Nuevo, la organización de la Ludoteca comunitaria fue muy bien aceptada, generó un nuevo espacio pedagógico de esparcimiento particularmente en niños y niñas de los grados primero a quinto en horas de recreo. Por lo tanto, en los 11 registros que se realizaron hubo un total de 927 (promedio:84,2) asistencias de estudiantes en la jornada de la mañana y de 807 (promedio: 73,3) estudiantes en la jornada de la tarde (Figura 4).

Lo anterior, coloca en evidencia que además de la cancha de microfútbol, los andenes y patios de la institución, la ludoteca fue un espacio de interés para la población estudiantil de la sede Pueblo Nuevo. Ahora, si tenemos en cuenta la matrícula de 840 estudiantes de las 2 jornadas, la frecuencia de visitas diarias a la ludoteca en horas de recreo fue cercana al 10%. No obstante, se debe informar que muchos niños y niñas no podían hacer uso de la ludoteca en descanso debido a que todos los materiales de juego estaban ocupados y el espacio perimetral (105mts<sup>2</sup>) era reducido, excediendo la capacidad de la ludoteca.

Por último, hay que destacar que los niños de la mañana levemente concurrieron más que los de la tarde; sin embargo, no existen diferencias marcadas de asistencia.

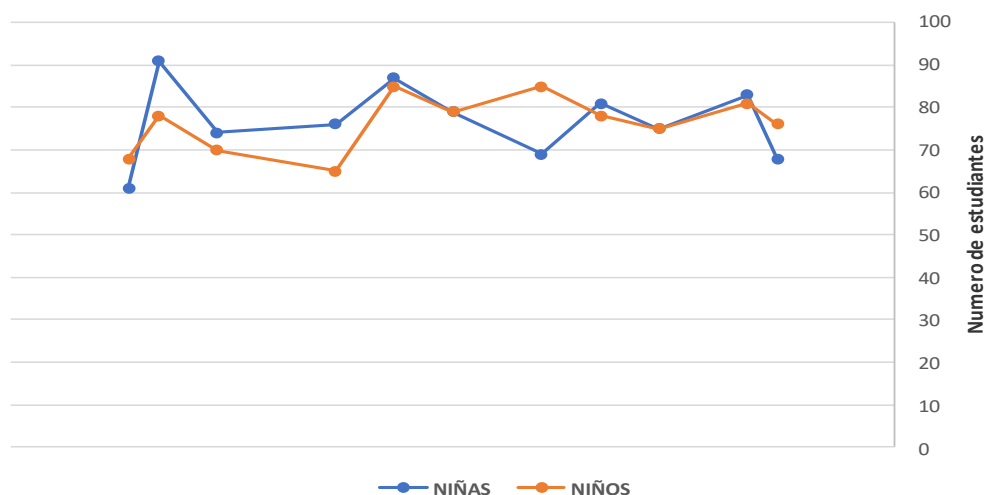


Figura 5. Vinculación de los estudiantes por género en horas de recreo a la ludoteca.

La figura 5 muestra la frecuencia de visitas de niños y niñas a la ludoteca, se observa que los niños asistieron un poco menos respecto de las niñas. Por lo tanto, esto exhibe la diversidad de actividades que permiten la integración de los grupos, además se constituye en un espacio atractivo para frecuentar y utilizar adecuadamente en el descanso. De hecho, se observó una muy buena interacción de los niños y niñas de los diferentes grados.

Se debe mencionar que la Ludoteca Comunitaria dio una pauta de transformación y propició en la institución educativa la movilización de sus actores, a partir de sus propios recursos. Otro aspecto relevante es que se visibilizó que a través de ella se mejoraron las relaciones sociales, la integración y el respeto en la comunidad; aspectos que favorecieron de forma directa la convivencia. Por ello es vital que la Institución Educativa continúe potencializando este espacio y lo consolide como un lugar abierto a toda la comunidad de la zona.

### **Discusión y Consideraciones Finales**

El presente capítulo contiene las reflexiones finales relacionadas con el desarrollo del proyecto, se pretende centrar la discusión en los aspectos más relevantes que hicieron visible en el impacto alcanzado.

La Ludoteca Comunitaria, establecida en el Institución Educativa Barrios Unidos del Sur denominada LUDOBUS, generó un impacto positivo en la comunidad educativa debido al aporte del fortalecimiento de las relaciones sociales. Este espacio se consolidó como un lugar agradable y atractivo a los niños y niñas, quienes lo visitaron asiduamente en horas de recreo y por grupos en horarios alternos. Las actividades de juego muy atractivas y desde ellas se orientaron las acciones para mejorar la comunicación, la integración, el respeto por el otro, la cooperación, la resolución de problemas; mediante actividades lógicas grupales y el cuidado del entorno.

Desde el contexto de la Psicología Comunitaria, se hicieron aportes importantes partiendo de una postura ética en las diferentes fases del proyecto, lo cual permitió conocer las percepciones, necesidades y problemas presentes en la comunidad y con ello, vincularse en la consolidación de alternativas de solución a través de la Ludoteca Comunitaria, generando espacios para compartir, encontrarse y jugar. En efecto, la acción psicosocial aportó al mejoramiento del ambiente escolar y al afianzamiento de relaciones sociales mediante las diferentes actividades aplicadas, coadyuvando al mejoramiento de la convivencia escolar.

Por otro lado, en el proceso de intervención desarrollado en la Institución Educativa Barrio Unidos del Sur sede Pueblo Nuevo fue necesario aplicar instrumentos

de diagnóstico que validaran la necesidad evidenciada por padres de familia y docentes, respecto a la forma en que los niños se relacionaban en horas de descanso.

En ese sentido, el proceso o fase de diagnóstico de la comunidad, se adelantó en coherencia con lo expresado por Morí (2008), quien registra “esta identificación y caracterización se hace desde el punto de vista estructural, es decir se involucra en el proyecto todos los elementos que estarían conformando una comunidad, ya que en ésta influyen procesos sociales y psicológicos, tanto en su organización como en las acciones de los miembros de ella”.

En consecuencia, se aplicaron instrumentos como entrevistas, reuniones y registros de observación, con lo cual se logró identificar características propias de la comunidad educativa focalizada, con la perspectiva de abordar mecanismos o estrategias pertinentes a los intereses y necesidades visibilizadas.

Ahora, la propuesta se fundamentó en llevar a cabo experiencias en la Ludoteca Comunitaria que favorecieran el aprendizaje positivo para el desarrollo psicológico, social, comunicativo y cognitivo de la población infantil. En virtud a ello, los resultados corroboran que la Ludoteca Comunitaria aportó al mejoramiento de la convivencia escolar, beneficiando aspectos inherentes a la formación integral de la infancia y que potencian la adquisición de habilidades para la vida.

En virtud a lo anterior, es importante resaltar las habilidades para la vida, que según la OMS son herramientas psicosociales que permiten acceder a estilos de vida saludables como “aquellas aptitudes necesarias para tener un comportamiento adecuado y positivo, que nos permitan enfrentar eficazmente las exigencias y retos de la vida diaria”.

Además, el desarrollo psicosocial de la infancia posibilita un crecimiento adecuado, porque involucra el bienestar físico, mental y social de las personas y comunidades. Y como consecuencia se generan cambios positivos de tipo social, cultural y familiar. Esto se evidenció en los diferentes encuentros propiciados a través de la Ludoteca Comunitaria desde lo cual se dinamizaron procesos de intercambio y colaboración, que se conjugan con la Teoría del Aprendizaje Social de Bandura (1977), donde el autor concluye que los niños aprenden a comportarse tanto por medio de la instrucción como de la observación.

Igualmente, en regiones afectadas por el conflicto, es de vital importancia proponer proyectos con el enfoque del social comunitario, con acciones orientadas a la ocupación adecuada del tiempo libre, que entre muchos otros aspectos favorecen la resignificación de imaginarios respecto al otro y a lo comunitario, consolidando la construcción de relaciones sociales positivas.

Vale la pena mencionar que los padres manifestaron al inicio de la intervención que no dedicaban tiempo para jugar con sus hijos. Por lo tanto, fue significativo para ellos haber aprendido a compartir más tiempo de calidad con sus hijos; expresando así que el juego ayudó a fortalecer lazos familiares y de amistad al utilizar el tiempo libre de una forma en la que aprenden y comparten momentos en un marco de respeto.

Respecto al análisis de la vinculación de los padres de familia al proyecto a través de las visitas a la LUDOBUS y las reuniones (inicial y final) se evidencio que los aprendizajes respecto a las pautas de crianza son muy significativos para los adultos ya que han aprendido a establecer normas, a tener acuerdos, se pueden comunicar más y mejor, y sienten que han aprendido respecto a la permisividad y el autoritarismo que



se imponía en el hogar. Por ello, de forma general los padres expresaron que mejoraron las formas de comunicarse en familia, la manera de contestar, las preguntas hechas por sus hijos, el modo de tener normas en el hogar y la manera de llegar a acuerdos familiares. Algunos expresaron lo difícil que es para ellos evitar la permisividad o el autoritarismo en casa; sin embargo, señalan que están realizando un gran esfuerzo para mejorar sus relaciones familiares. También, existen otros factores que inciden negativamente en el comportamiento y equilibrio mental de un padre ya que es complicado no tener un empleo estable, vivir del diario o jornal, la falta de una eficiente atención en salud, una buena alimentación, es decir las necesidades básicas insatisfechas.

Con respecto al tema del juego, los padres expresaron que en la ludoteca sus hijos aprendieron jugando y conocieron nuevos amigos, pero coincidieron en que no le veían la importancia que esta (ludoteca) tenía hasta que la visitaron; ya que allí, se ve el juego con una intencionalidad y de esta forma los pequeños comparten, aprenden y pueden establecer relaciones con los adultos y con niños más grandes y más pequeños que ellos. También, expresaron que desde que están en la ludoteca ven la importancia que el juego tiene para los niños y niñas ya que han entendido que ellos pueden aprender jugando y así todo es más fácil para su desarrollo. Lo anterior, coincide con Borghi (2005) que afirma que una de las cosas que más les gusta hacer a los adultos es practicar todo lo que jugaban cuando eran niños o niñas, ya que por la rutina de sus vidas no lo hacían desde hace mucho tiempo y en la ludoteca pueden jugar con sus hijos mientras que ellos vuelven a ser niños o niñas, en síntesis “el juego representa una condición indispensable de desarrollo, la infancia sin juego esta despojada, truncada y traicionada”.

El primer aprendizaje social de los niños tiene lugar en el hogar; sus primeras experiencias con sus familias, particularmente los vínculos con sus madres, generalmente se supone que constituyen antecedentes críticos de las relaciones sociales posteriores (González, 2014, p.75). Por lo tanto, al finalizar la intervención los padres expresaron que gracias a la ludoteca ya no pelean tanto con los niños, ahora pueden hablar con ellos sin gritarlos y logran autorregularse, coincidieron en que la ludoteca les ha ayudado a saber cómo ponerles normas a sus hijos debido a que antes los “dejaban hacer lo que quisieran” pensando que eso estaba bien.

El análisis indica que en los periodos del recreo los niños y niñas salían a correr por las canchas y pasillos de la sede pueblo nuevo, incidiendo en algunas ocasiones en situaciones de accidentes(lesiones), agresión física y verbal, no obstante eran los únicos espacios disponibles para sus actividades de tiempo libre. Ahora, con la organización de la LUDOBUS progresivamente los estudiantes han optado (10% de la población) por visitar la ludoteca y de esta manera cambiar sus hábitos de esparcimiento, entre ellos la lectura y el juego. A pesar de que la infraestructura no es suficiente para atender un número mayor de visitantes, se coincide con Llull (2001) donde menciona que “el uso adecuado del tiempo libre ofrece una visión más amplia e integral de las actividades que no necesariamente estén relacionadas con el ocio, pero que se dan en el tiempo libre”. Por ello, la mayor parte de la intervención psicosocial se ejecutó en espacios de tiempo libre (recreo), favoreciendo el sano esparcimiento y promoción del juego para niñas y niños, aunado al desarrollo cognitivo, afectivo, psicológico y social.

La acción psicosocial se orientó planteando la creación de la Ludoteca Comunitaria para ser acondicionada al servicio de los niños, niñas y comunidad educativa

en general, se piensa a largo plazo que sea un lugar en el cual puedan converger personas de barrios aledaños, constituyéndose en un espacio comunitario de encuentro y participación “barrial”. Por ende, todas las actividades desarrolladas siempre involucraron la potenciación de diversas habilidades sociales, elementos necesarios para la interacción y la comunicación, que conlleva a los niños y niñas a la construcción de las primeras normas, al afecto, la resolución de conflictos de manera pacífica, a su identidad personal y social.

Al respecto Acosta (2015), subraya “en lo que respecta al rol del psicólogo dentro del trabajo comunitario es necesario destacar que éste no es aquella persona que es portadora de la solución o la respuesta a todos los problemas de la comunidad. El psicólogo tiene las herramientas para poder trabajar en una comunidad donde su rol es activo y participativo, desnaturaliza y problematiza, trata de fortalecer al grupo centrándose en sus habilidades, y no en sus límites” (p.35). En este sentido, la Ludoteca Comunitaria visionó el trabajo con niños y niñas, docentes y padres de familia, considerándolas muy importantes, por cuanto desde las actividades realizadas se promovió un ambiente en el que el niño o la niña se desarrolle libre e integralmente, con el agregado de ser el espacio donde se le respeten sus derechos (González, 2014).

La Ludoteca favoreció los espacios de juego, promoviendo conductas sociales positivas en los educandos de primaria de la sede Pueblo Nuevo, lo cual es un primer antecedente en la región que permitirá continuar con este tipo de intervención social comunitaria fortaleciendo las relaciones grupales, de cooperación, de respeto mutuo, de

trabajo en equipo, de lazos familiares, de expresión de emociones en escenarios de conflicto y sectores subnormales urbanos.

La intervención hizo énfasis en la importancia de una ludoteca en la escuela para el desarrollo humano infantil, a través del fomento de valores que fueron visibilizados en la construcción de tejido social, como aporte a la construcción de paz en la institución Pueblo Nuevo. Por lo tanto, es muy probable que como consecuencias en el caso de no haber atendido a esta población infantil las conductas de agresión observadas en los niños, se manifestarían en lo emocional, se continuaría con el bajo autoestima, la depresión, la inseguridad, los episodios de estrés y a nivel social se podrían desencadenar conductas antisociales, dificultades al relacionarse con los otros, conformación de pandillas, consumo de drogas y comportamientos delictivos (Llull, 2001).

Respecto de las actividades desarrolladas en el espacio de la ludoteca comunitaria se puede indicar que los porcentajes de satisfacción fueron altos, acordes a lo relacionado por González (2014), que del mismo modo exhibe la alta incidencia de los programas de ludotecas naves itinerantes en el desarrollo infantil, a su vez el autor destaca la vinculación de los adultos acompañantes. Se debe resaltar que de acuerdo a la indagación realizada a los estudiantes una vez concluían las actividades por grupo, hubo una leve preferencia por los juegos lógicos, esto se explica desde el contexto en el que los niños y niñas están en una edad donde fácilmente construyen conocimiento a partir del ejercicio vivencial, cautivado por el esfuerzo de razonamiento, permitiendo el desarrollo de inteligencias múltiples, en particular la lógico-matemática e interpersonal; coincidiendo con Howard Gardner (1998) que señala la existencia de casos claros en los

que personas presentan unas habilidades cognitivas extremadamente desarrolladas y otras muy poco.

De acuerdo a las calificaciones dadas por lo estudiantes se puede evidenciar que más del 80% estuvo en los rangos 4 a 5, puntaje que muestra lo pertinente y satisfactorio de las actividades en el contexto escolar de la sede Pueblo Nuevo. Ahora, lo anterior asociado al acompañamiento de los padres demuestra que el trabajo que se realiza en la ludoteca les puede ayudar para capacitarse y tener claridad frente a la formación de sus hijos en los hábitos y pautas de crianza en el hogar (López & Fernández, 2013).

También, se pudo observar que los participantes (padres de familia, docentes y estudiantes) ven la ludoteca un poco más allá del juego, la asocian con participación propositiva frente a las conductas y la articulan al escenario de garantía de derechos de los niños y las niñas. Lo que demuestra que la ludoteca no solo es para jugar sino también para aprender y fortalecer las relaciones y vínculos entre la comunidad en general y las familias.

Se observó que la frecuencia de visitas por jornada y género a la ludoteca no exhibe diferencias significativas, lo que indica que el espacio no es excluyente a un género, y por lo contrario favorece el establecimiento de relaciones. Así mismo, los niños y niñas sintieron haber aprendido ya que compartieron y jugaron libremente. Es importante resaltar, que la parte educativa y formativa de los programas que pueden ser desarrollados desde una ludoteca deben tener una fuerte influencia de calidad. Por ello el documento resultante, constituye un instrumento de evaluación desde una perspectiva objetiva, incluyendo los procesos subjetivos, referidos a aquellos factores contextuales de

las organizaciones donde se integran usuarios que pueden incidir significativamente, de forma directa o indirecta, en la calidad del servicio (López & Fernández, 2013).

Se coloca de manifiesto que las diferentes actividades aplicadas a los niños de primaria fueron gratificantes ya que integraron y generaron la construcción de valores a nivel grupal y de la comunidad educativa. De hecho, actividades lógicas como el ajedrez o bloques fueron interesantes y se corrobora con el carácter formativo de esta disciplina de juego, igualmente actividades de acción como el lazo el hula-hula fueron divertidas y vinculantes entre los niños y niñas. A pesar, que lo que menos causo interés fue la danza y el dominó, su calificación es aceptable (3: valoración); tal vez la danza en el entendido que es objeto de habilidades y de observación por parte de los compañeros y personas adultas, que consecuentemente generan temor y pena.

Por último, un recurso pertinente dentro de la Ludoteca Comunitaria fue un profesional en primera infancia, que desde la concepción de Borja (1994) sirve como mediador entre el juguete y el niño propiciando el juego. Además, el ludotecario es un agente social entre el juego y el contexto donde se encuentra ubicada la ludoteca.

Finalmente, Implementada la propuesta y evaluado su impacto se plasman algunas conclusiones finales argumentando el alcance de los objetivos propuestos, los cuales se exponen a continuación:

1. La propuesta de intervención demostró la pertinencia de incorporar la Ludoteca Comunitaria y el juego en el trabajo del Psicólogo Social Comunitario, logrando incluso la vinculación de padres de familia y docentes a las actividades propuestas, con lo cual se evidenció el mejoramiento del comportamiento de los niños y niñas en clase y tiempo libre.

2. El diagnóstico previo con la comunidad educativa permitió optar por estrategias participativas, con las cuales se definió el problema a intervenir, sus causas y posibles consecuencias en caso de ser desatendidas. Con ello se definió la acción psicosocial (Ludoteca Comunitaria) para satisfacer las necesidades cotidianas que afectaban la convivencia armónica.

3. La propuesta de intervención social comunitaria a través de la Ludoteca Comunitaria para el desarrollo de actividades de juego, hizo posible transformar las prácticas generadoras de conflicto (agresiones físicas y verbales), por actividades que promovieron la interacción y los vínculos entre estudiantes y familia.

4. Para evaluar el impacto de la propuesta de intervención desarrollada en el contexto educativo se aplicaron las mismas técnicas empleadas en la fase de diagnóstico, se hizo un contraste entre la situación inicial y la final, así como la revisión de los registros llevados en cada actividad, con lo que se evidenciaron cambios favorables y mejoras en la convivencia escolar.

Finalmente, a nivel de recomendaciones se expresa lo siguiente:

1. Es importante continuar potencializando la Ludoteca Comunitaria, puesto que generó impacto social en la comunidad educativa; de hecho, se puede consolidar como un espacio que permita el encuentro de la comunidad aledaña a través del juego y se realice al menos una vez al mes.

2. Se debe fomentar conciencia acerca de la importancia del juego en y para la vida de los niños y niñas, aportando a su formación integral desde la perspectiva del desarrollo humano y el fortalecimiento de competencias psicológicas, sociales, cognitivas y afectivas de los estudiantes.

3. La Ludoteca Comunitaria deberá consolidarse como un espacio diferente a lo académico, destinado al encuentro de los niños y niñas con sus pares, sus docentes y también de las familias. Se recomienda continuar enriqueciéndolo y promover desde allí la participación activa y la construcción social en todas las instituciones educativas del municipio de Florencia y tal vez del país para aportar a una paz estable y duradera.



## Referencias

- Abello, R., Amar A, J. & Tirado, D. (2005). *Desarrollo Infantil y Construcción del Mundo Social*, Ediciones Uninorte, Colombia: 19p.
- Acosta, E. (2015). *El Juego como herramienta para el psicólogo en el trabajo comunitario con niños y adolescentes* (tesis de pregrado) Universidad de la República, Uruguay.
- Arango, C. (2001) *Intervención Psicosocial En Los Tiempos Del Postconflicto*.
- Ardila, R. (2008). *Psicología De La Paz. El Papel De La Psicología En La Reconciliación Nacional*. Psicología. Avances de la disciplina, 2 (1), 193-199p.
- Bandura, A. (1977). *Teoría del aprendizaje social de Bandura*. Recuperado el 03 de abril de 2018. en <https://www.psicoactiva.com/blog/la-teoria-del-aprendizaje-social-bandura/>
- Bautista, R. (2000). *Ludoteca un espacio comunitario de recreación*. VI Congreso Nacional de Recreación. FUNLIBRE. 2000. Bogotá, D.C. Colombia. Disponible en: <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso6/REBautista.htm>
- Berger, P., & Luckman, T. (1999). *La construcción social de la realidad*. Amorrortu-Murguía.
- Borghi, B. (2005). Los talleres en educación infantil: espacios de crecimiento (Vol. 12). Graó.
- Botero, L. & Galvez, C. (2016). *Juego y aprendizaje en el contexto educativo colombiano*. (Tesis de pregrado). Universidad EAFIT. Medellín, Colombia.
- Bojacá, P. (2017). *Lineamientos ludotecas en Colombia*. Corporación Juego y Niñez.
- Bronfenbrenner, U. (1987). *The ecology of Human Development*. Cambridge, Harvard University Press. (Trad. Cast.: La ecología del desarrollo humano. Barcelona, Ediciones Paidós.
- Campos M., Chacc, I. & Gálvez (2006). *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa*. Universidad de Chile. Facultad de Ciencias Sociales. Departamento de Educación. 376p.
- Chaves, A. (2006). La construcción de subjetividades en el contexto escolar. *Revista Educación*, 30 (1), 187-200p.

- Corporación día de la niñez. (2009). *Ludotecas Naves. No solo juguetes*. Primera Edición, Bogotá D.C., 2010, p. 15.
- Correa, R., Real, Y., & Vaca, M. (2017). El conflicto en la convivencia escolar: Creencias y prácticas de los estudiantes, padres de familia y docentes de una Institución Educativa Distrital. *Actualidades Pedagógicas*, 70p.
- D'Angelo, O. (2004). *La subjetividad y la complejidad. Procesos de construcción y transformación individual y social*. En Problemas sociales de la complejidad. CIPS, Centro de Investigaciones Psicológicas y Sociológicas, La Habana, Cuba.
- De Borja, M. (1994). *Las Ludotecas como Instituciones Educativas*. Enfoque sincrónico y Diacrónico: 20p.
- Decreto N° 893.Ministerio de Agricultura y Desarrollo Rural de la República de Colombia, Bogotá D.C., Colombia, 28 de mayo de 2017.
- Departamento Nacional de Planeación DNP (2014) *Plan de Desarrollo. Todos por un nuevo país*. República de Colombia.
- Díaz, B., Torruco, U., Martínez, M. & Varela, M. (2013). *La entrevista, recurso flexible y dinámico*. Departamento de Investigación en Educación Médica, Facultad de Medicina, Universidad Nacional Autónoma de México, México D.F., México.
- Dinello, R (2003), *El juego-Ludotecas*. Montevideo, Ediciones Nuevos Horizontes. Recuperado el 03 de abril de 2018:<http://168.96.200.17/ar/libros/cuba/angelo14.rtf>
- Ferrer, T. (2015). *Métodos de enseñanza comunicativos: El juego como estrategia didáctica en la instrucción del español como segunda lengua*. Revista Lúdicamente, Vol. 4, N°8, Año 2015 octubre, Buenos Aires (ISSN 2250-723x). 22p.
- Freire, P. (2005). *Pedagogía del oprimido. Siglo XXI*. Segunda Edición. México. Recuperado el 05 de abril de 2018 en: <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=WECofTOdFJAC&oi=fnd&pg=PA37&ots=qMkiqTpGYc&sig=Q1u07eMRBX9MNIxHG7l8fsPb1js#v=onepage&q&f=false>
- Freire, Paulo. (1997). *Pedagogía del oprimido*. 49ª edición. México: siglo Veintiuno. 245.

- Garaigordobil, M. (2005). *Conducta antisocial durante la adolescencia: Correlatos socio-emocionales, predictores y diferencias de género*. Psychologies conduction, 13(2), 197-215.
- Gardner, H. (1998). *A Reply to Perry D. Klein's 'Multiplying the problems of intelligence by eight*. Canadian Journal of Education 23 (1): 96–102.
- González (2013). *La subjetividad en una perspectiva cultural histórica: avanzando sobre un legado inconcluso*. CS No. 11, 19–42, enero–junio 2013. Cali, Colombia ISSN 2011– 0324.
- González, M. (2014). *Impacto del programa ludotecas naves itinerantes de la corporación día de la niñez en los adultos participantes que están al cuidado y formación de los niños y niñas de 0 a 5 años en el municipio de Soacha*. Universidad Libre, tesis especialización. 93.p
- González, R. (2000). *Investigación cualitativa en Psicología. Rumbos y desafíos*. Thomson Editores. Ciudad de México, México.
- Guitar, M. (2011). *Aplicaciones Contemporáneas De La Teoría Vygotskiana En Educación*. Revista Educación y Desarrollo Social. 1: 95-113. [http://cefire.edu.gva.es/sfp/revistacompartim/arts4/02\\_com\\_habilidades\\_vida.pdf](http://cefire.edu.gva.es/sfp/revistacompartim/arts4/02_com_habilidades_vida.pdf)
- Higuita, L. (2010). *Influencia de un programa de ludoteca para la convivencia en las habilidades sociales de estudiantes de grado sexto de un colegio público en Pereira en el 2009*. (Tesis de pregrado). Universidad Tecnológica de Pereira, Pereira, Colombia.
- Jara, O. (2013) *Orientaciones teórico-prácticas para la sistematización de experiencias*. Centro de Estudios y Publicaciones Alforja.
- Landazabal, M. G. (2005). *Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia*. (Vol. 160). Ministerio de Educación.
- Lapalma, A. I. (2001). El escenario de la intervención comunitaria. Revista de Psicología, 10(2), ág-61.
- Llull, J. (2013). *Teoría y práctica de la educación en el tiempo libre*. [Texto impreso].
- López. E.& Fernández, M. (2013). Tesis: *La participación Familiar en las Ludotecas: proponiendo una guía de indicadores de Calidad*. Universidad de Valladolid. España.

- Marshall, C. y Rossman, G. B. (1989). *Designing qualitative research*. Newbury Park, CA: Sage.
- Martins & Ramallo (2015), *Desarrollo infantil: análisis de un nuevo concepto*. Revista Latino-americana. Enfermagem. Recuperado el 15 de abril de [www.eerp.usp.br/rlae](http://www.eerp.usp.br/rlae)
- Martínez (2017), *El árbol de problemas: Cómo planificar en la Intervención*. Recuperado el 04 de abril de 2018 en: <https://revistadigital.inesem.es/educacion-sociedad/arbol-problemas/>
- Martínez, M. (2002). *Evolución del juego a lo largo del ciclo vital*, ISBN 84-9700-095-1, 33-49p.
- Max-Neff, M., Elizalde, A. & Hopenhayn, M. (1986). *Desarrollo a escala humana: una opción para el futuro*. Development Dialogue, número especial, 96 pp. CEPUR, Fundacion Dag Hammarskjold.
- Ministerio de Educación Nacional. (2014). *Documento No. 20. Sentido de la Educación Inicial*. Panamericana Formas e Impresiones S.A. Bogotá, Colombia.
- Ministerio del Interior y de Justicia (2017). Recuperado el 08 de mayo de 2018 en: <https://minjusticia.gov.co/ServicioalCiudadano/PreguntasYRespuestasFrecuentes/tabid/359/Default.aspx?QuestionID=220&AFMID=1980>
- Molina, N. (2017). *Retos de la psicología en la construcción de paz en Colombia: ¿fatalismo o ingenuidad?*. Pensamiento Psicológico, 15 (1), 115-126
- Montalván y Torres (2017). *La agresividad en los juegos durante el recreo escolar de los estudiantes del cuarto grado de primaria, municipio de Curumaní del departamento del Cesar*. (tesis de especialización). Universidad Nacional Abierta y a Distancia. Curumaní, César, Colombia.
- Montero, M. (2004) *Introducción a la psicología comunitaria. Desarrollo, conceptos y procesos*. Editorial Paidós. Buenos Aires. Argentina. 1º Edición ISBN 950-12-4523-3.
- Montero, M. Construcción del Otro, liberación de sí mismo. Utopía y Praxis Latinoamericana. 7 (16): 41-51, 2002. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27901604>
- Montoya, I., Muñoz, I. (2009). *Habilidades para la vida*. Revista de Formació del professorat España.

- Mori, M. (2008). *Una Propuesta Metodológica Para La Intervención Comunitaria*. Universidad de San Martín de Porres. Lima, Perú.
- Obando (2010). *Psicología social crítica, aportes y aplicaciones sobre el lenguaje, convivencia, espacio público, género y subjetividad*; - (Comp/s).. Santiago de Cali. Programa Editorial Universidad del Valle.
- Ocampo, L. (2008). *Paulo Freire y la pedagogía del oprimido*. Revista Historia de la Educación Latinoamericana, (10), 57-72p.
- Organización Panamericana de la Salud OPS/OMS (2001). *Enfoque de habilidades para la vida para un desarrollo saludable de niños y adolescentes*.
- Patiño, N. (2011). *Diagnóstico.html*. Recuperado de <http://natapuribe.blogspot.com.co/http://natapuribe.blogspot.com.co/2011/05/diagnostico.html>
- Pardo, R. (2016) Alta Consejería para el Posconflicto, Derechos Humanos y Seguridad, recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=7sFMRXs39yY>
- Pérez (2004). *El Medio Social Como Estructura Psicológica. Reflexiones A Partir Del Modelo Ecológico De Bronfenbrenner 1987*. EduPsykhé. Revista De Psicología Y Psicopedagogía. Volumen 3, No. 2.
- Piaget, J. (1971). *Biology and Knowledge: An Essay on the Relations Between Organic Regulations and Cognitive Processes*. [Translated from the French by Beatrix Walsh]. University of Chicago Press.
- Romera, E., & Ortega, R., y Monks, C. (2008). *Impacto de la actividad lúdica en el desarrollo de la competencia social*. International Journal of Psychology and Psychological Therapy, 8 (2), 193-202.
- Santos, A. & Salgado, J. (2006). *¿Para qué Sirve una Ludoteca?* España. Psicología Educativa, 12(2), pp. 123-132.
- Valverde, L. (1993). *El diario de campo*. Revista de Trabajo Social.
- Vygotsky Lev (1933): *Play and its role in the mental development of the child*. En Voprosy psikhologii, 1966, No. 6.
- Zemelman, H. (2010). *Sujeto y subjetividad: la problemática de las alternativas como construcción posible*. Recuperado el 05 de abril de 2018 en: <http://polis.revues.org/943>

## Anexo A

Listado de asistencia de padres a reunión

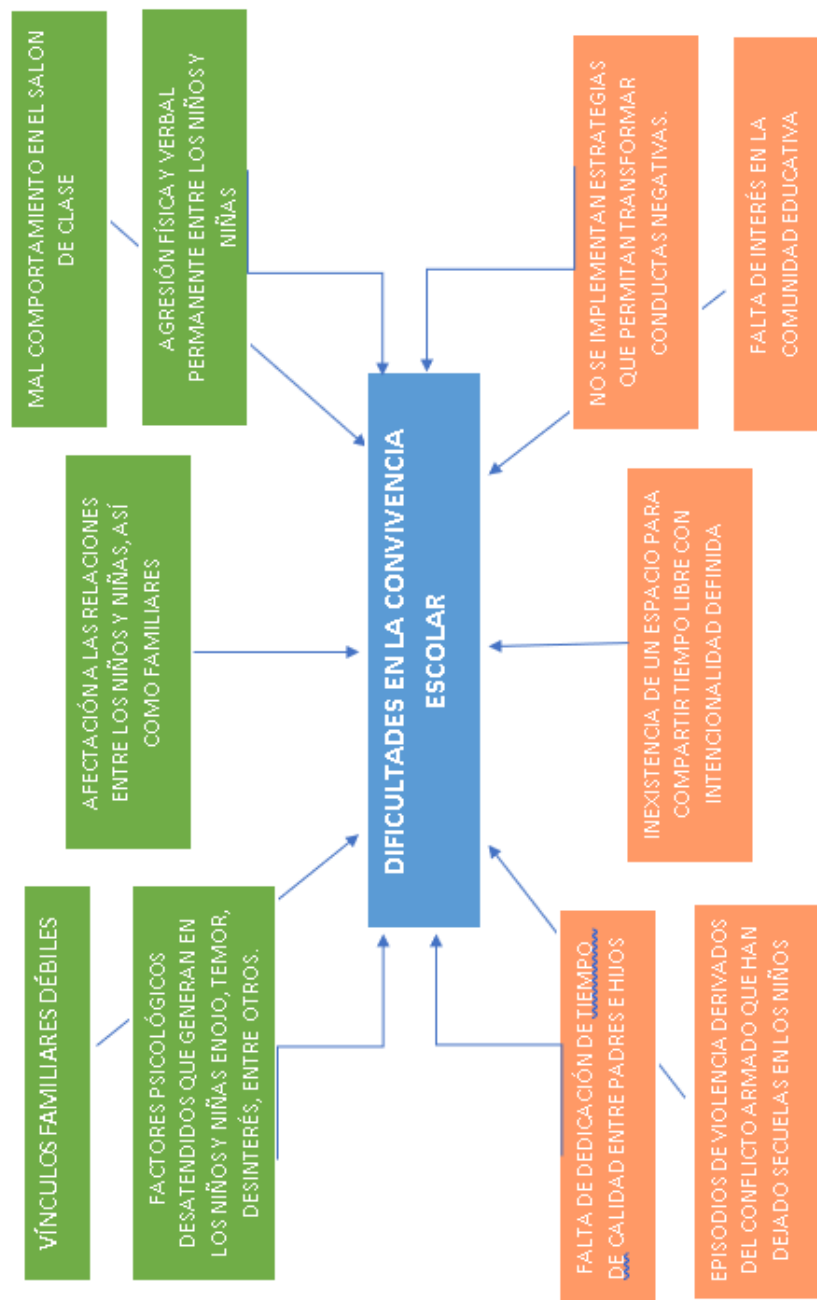
Nº	Nombre y Apellidos	Nº telefono	Correo	Situación Laboral
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

Anexo B

Árbol de problemas



### ÁRBOL DE PROBLEMAS



## Anexo C

### Entrevista a docentes

**ESCUELA DE CIENCIAS SOCIALES, ARTES Y HUMANIDADES “ECSAH”  
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA COMUNITARIA  
PROYECTO DE INTERVENCIÓN: UNA LUDOTECA COMUNITARIA COMO  
ESCENARIO PARA APORTAR A LA CONSTRUCCIÓN DE PAZ: UNA MIRADA  
DESDE LA PSICOLOGÍA COMUNITARIA**

**ENTREVISTA A DOCENTES**

**DOCENTE:** \_\_\_\_\_ **GRADO:** \_\_\_\_\_

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** \_\_\_\_\_ **FECHA:** \_\_\_\_\_

**OBJETIVO:** Identificar aspectos relacionados a la sana convivencia en el aula.

1. ¿Cómo se relacionan los niños en el aula?
2. ¿Cómo se comunican en los espacios de receso de clases?
3. ¿Permite que los niños participen libremente y expresen sus opiniones o sentimientos?
4. ¿De qué manera expresan los niños sus sentimientos de agrado, malestar, disgusto?
5. ¿Cómo es la convivencia en el aula?
6. ¿Para usted la convivencia escolar es importante? ¿Por qué?
7. ¿En qué momentos los niños juegan?
8. ¿Considera que el juego puede ayudar a mejorar la convivencia escolar?
9. ¿Considera que desde el aula se puede contribuir a la paz?
10. ¿Cómo comunidad educativa se puede fomentar la paz? ¿Cómo?

## Anexo D

### Actividades de intervención

<b>FECHA 15 de mayo de 2018</b>		<b>No. Sesión: 1</b>
<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b> <b>Armamos la Figura</b>		
<b>OBJETIVO:</b> Favorecer las interacciones grupales y la capacidad de los niños y niñas para relacionarse con sus pares regulando sus propios actos.		<b>DURACIÓN:</b> 4 horas con grupos aleatorios
<b>RECURSOS:</b> <b>Humanos, Rompecabezas</b>	<b>PARTICIPANTES:</b> Líder Intervención, Auxiliar Intervención Niños y Niñas	
<b>SITUACIONES PREVIAS:</b> Se inicia con la organización de las mesas y del material de los rompecabezas, se dispone uno por mesa con el objetivo de propiciar interacciones y trabajo grupal. Antes de iniciar se les recuerda a los niños de la importancia del cooperar para lograr una meta común, en este caso es armar el rompecabezas.		
<b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:</b> Para el desarrollo de la actividad se organizan los niños y niñas en grupos de 4 o 5 integrantes por mesa. Cada uno de los participantes empieza uniando piezas, luego van uniando las partes para consolidar la estructura.  A través de esta actividad se genera un espacio de interés para los niños y niñas donde se fomenta la participación, colaboración y la socialización para el logro de una meta común.		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Interacción</b></li> <li>▪ <b>Tolerancia</b></li> <li>▪ <b>Trabajo en equipo.</b></li> <li>▪ <b>Capacidad de Escucha</b></li> </ul>		

<b>FECHA 17 de mayo de 2018</b>		<b>No. Sesión: 2</b>
<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b> <b>Bloques Lógicos</b>		
<b>OBJETIVO:</b> <b>Fomentar la cooperación a través del juego.</b>		<b>DURACIÓN:</b> 4 horas con grupos aleatorios
<b>RECURSOS:</b> <b>Humanos, Bloques Lógicos.</b>	<b>PARTICIPANTES:</b> Lider Intervención, Auxiliar Intervención Niños y Niñas	
<b>SITUACIONES PREVIAS:</b> <b>Organización de las mesas y con las cajas de los bloques lógicos.</b>		
<b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:</b> <p>Es un juego que podemos realizar tanto de manera individual como por equipos. Se les da inicialmente la libertad que organicen o jueguen con los bloques como más les guste.</p> <p>Se socializan las características generales de los bloques y las diferentes opciones de juego que ofrece.</p> <p>Para iniciar a jugar se establece el criterio por el cual se va a hacer la clasificación, cada uno va saliendo a colocar la pieza (bloque) donde corresponde.</p> <p>Los equipos deben organizar adecuadamente las piezas, quienes terminen primero ayudarán a sus compañeros a lograrlo.</p> <p>Las clasificaciones se pueden hacer de diferentes formas, de acuerdo a las imágenes, figuras o colores plasmados en los bloques.</p>		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ <b>Compañerismo</b></li><li>▪ <b>Tolerancia</b></li><li>▪ <b>Trabajo en equipo.</b></li><li>▪ <b>Cooperación</b></li></ul>		

FECHA 18 de mayo de 2018		No. Sesión: 3
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Aprendo ajedrez con mis amigos		
OBJETIVO: Fomentar a partir del juego del ajedrez, valores como: la ética, el respeto, resolución de conflictos; incidiendo en la modelación de conductas.		DURACIÓN: 4 horas con grupos aleatorios
RECURSOS: Humanos, Entrenador de ajedrez, Ficheros y piezas de ajedrez.	PARTICIPANTES: Líder y Auxiliar Intervención, Entrenador Niños y Niñas	
SITUACIONES PREVIAS: Para desarrollar la actividad se disponen las mesas con dos sillas cada una. Seguidamente se ubica en cada mesa el fichero y las piezas de ajedrez.		
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: Se inicia por preguntar si habían jugado antes y qué saben a cerca de la disciplina ajedrecística. Luego se narrará a los niños y niñas brevemente la historia y lo que representa el ajedrez.  “En el tablero están representados dos reinos que luchan entre sí para defenderse del oponente y capturar al jefe del otro equipo que es el rey. Las piezas de cada equipo se unen para apoyarse entre sí, defender a su rey, y a la vez luchar para capturar al rey del otro equipo”.		
Se continúa con la explicación de los nombres de cada una de las piezas y los movimientos. Se realizan ejercicios prácticos de movimiento de las piezas.  ¡Mientras todos aprenden quienes ya sepan pueden jugar una partida!		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Iniciativa.</li><li>▪ Expresión de ideas.</li><li>▪ Creatividad.</li><li>▪ Respeto del turno.</li></ul>		

<b>FECHA 21 de mayo de 2018</b>		<b>No. Sesión: 4</b>
<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b> <b>Danza Corporal</b>		
<b>OBJETIVO:</b> <b>Fortalecer la participación, la autoestima y el compañerismo incorporando movimientos corporales.</b>		<b>DURACIÓN:</b> 4 horas con grupos aleatorios
<b>RECURSOS:</b> <b>Humanos, Música, Parlante.</b>	<b>PARTICIPANTES:</b> Líder Intervención, Auxiliar Intervención Niños y Niñas	
<b>SITUACIONES PREVIAS:</b> Se debe organizar el espacio para contar con un lugar amplio para moverse. Se harán pruebas de sonido.		
<b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:</b> Se iniciará socializando a los niños la finalidad de la actividad. Jugar bailando permite a los niños a través de movimientos corporales reforzar su identidad y autoreconocimiento, en grupo fortalece su sentido comunitario.  A continuación, se les propone que realicen movimientos libres al ritmo de la música (brincar, rodar, caminar, correr, agacharse, levantarse, estirarse).  Posterior a ello, se desarrollará una danza guiada donde cada niño con el apoyo de la líder y el auxiliar realiza un movimiento y todos los demás deben imitarlo. Esta acción se repite hasta que todos los niños participen.		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Sensibilidad.</b></li> <li>▪ <b>Participación.</b></li> <li>▪ <b>Creatividad.</b></li> <li>▪ <b>Respeto y apoyo mutuo</b></li> </ul>		



<b>FECHA 23 de mayo de 2018</b>		<b>No. Sesión: 5</b>
<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b> <b>Dominó</b>		
<b>OBJETIVO:</b> Fortalecer habilidades interpersonales como la paciencia, la socialización, el respeto del turno y la resolución de problemas.		<b>DURACIÓN:</b> 4 horas con grupos aleatorios
<b>RECURSOS:</b> <b>Humanos, Juegos de Dominó.</b>	<b>PARTICIPANTES:</b> Líder y Auxiliar Intervención, Niños y Niñas	
<b>SITUACIONES PREVIAS:</b> Para desarrollar la actividad se disponen las mesas con cuatro sillas cada una. Se ubica en cada mesa la caja con las fichas de dominó.		
<b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:</b> <p>A cada equipo se le distribuyen las fichas, siendo 4 integrantes corresponden 7 a cada uno.</p> <p>Inicia la ronda el jugador que tenga la ficha con el doble más alto (si juegan 4 personas, siempre empezará el 6 doble). En caso de no tener dobles ninguno de los jugadores, comenzará el jugador que tenga la ficha más alta. A partir de ese momento, los jugadores realizarán su jugada, por turnos.</p> <p>Cada jugador debe colocar una de sus fichas en uno de los 2 extremos abiertos, de tal forma que los puntos de uno de los lados de la ficha coincida con los puntos del extremo donde se está colocando. Los dobles se colocan de forma transversal para facilitar su localización.</p> <p>Una vez que el jugador ha colocado la ficha en su lugar, su turno termina y pasa al siguiente jugador.</p> <p>Si un jugador no puede jugar, debe “robar” del pozo tantas fichas como sean necesarias. Si no quedan fichas en el pozo, pasará el turno al siguiente jugador.</p> <p>El juego termina cuando un jugador coloca todas las fichas.</p>		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Respeto de turno</b></li> <li>▪ <b>Socialización.</b></li> <li>▪ <b>Cooperación.</b></li> <li>▪ <b>Respeto del turno.</b></li> </ul>		

<b>FECHA 25 de mayo de 2018</b>		<b>No. Sesión: 6</b>
<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b> <b>Dinámica grupal.</b>		
<b>OBJETIVO:</b> Promover la construcción de acuerdos y la socialización para lograr un objetivo común... ganar el juego!		<b>DURACIÓN:</b> 4 horas con grupos aleatorios
<b>RECURSOS:</b> <b>Humanos.</b>	<b>PARTICIPANTES:</b> Líder y Auxiliar Intervención, Niños y Niñas	
<b>SITUACIONES PREVIAS:</b> Actividad para realizar en la cancha o patio de juegos. Se pide a los participantes que se movilicen al sitio seleccionado.		
<b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:</b> <p>El auxiliar les pide a todos que se ubiquen en filas, se van indicando movimientos y por equipos los niños y niñas deben imitar la acción.</p> <p>Los niños se agrupan y lanzan a los niños una arenga la cual las niñas deben responder con otra. Previa mente se indica a cada equipo cuál es la suya y el movimiento a realizar.</p> <p>Los niños dicen: uno, dos y tres <i>"Yo te lo canto así"</i></p> <p>Las niñas responden: uno, dos y tres <i>"Yo te lo bailo así"</i></p> <p>Se hacen varias repeticiones logrando que niñas y niños se organicen y logren entre todos desarrollar la actividad ordenadamente.</p>		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Apoyo Mutuo</b></li> <li>▪ <b>Socialización.</b></li> <li>▪ <b>Autoestima.</b></li> <li>▪ <b>Respeto del turno.</b></li> </ul>		

<b>FECHA 28 de mayo de 2018</b>		<b>No. Sesión: 7</b>
<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b> <b>Juguemos al Parqués</b>		
<b>OBJETIVO:</b> Fortalecer los lazos de amistad y la socialización entre los niños y niñas respetando las reglas de juego.		<b>DURACIÓN:</b> 4 horas con grupos aleatorios
<b>RECURSOS:</b> <b>Humanos. Tablero, fichas y dados.</b>	<b>PARTICIPANTES:</b> Líder y Auxiliar Intervención, Niños y Niñas	
<b>SITUACIONES PREVIAS:</b> <b>Preparación de los tableros, fichas y dados en cada mesa.</b>		
<p><b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:</b></p> <p>La primera orientación es la de jugar con respeto por los turnos, para ello se indica que El primer turno se escoge por medio de los dados: el jugador que saque el mayor número es el que comienza el juego. A continuación, tiene tres oportunidades para sacar sus fichas de la cárcel y arrastrarlas a la casilla de salida. Se sacan fichas con las presadas o pares. Luego de ello irá avanzando sus fichas hasta llegar de nuevo a su color y “coronar”.</p> <p>El turno se pasa al jugador por la derecha, después de que haya salido de la cárcel, el juego continúa de la manera descrita anteriormente. La mecánica del juego continúa de esta manera hasta que algún jugador lleve todas sus fichas hasta la casilla final. En este momento, habrá ganado el juego.</p> <p>Este juego tiene como fin principal estimular la participación favoreciendo la comprensión y aceptación de las diferentes reglas planteadas. Es un juego que potencia la resolución de problemas manteniendo la mente activa, además aumenta la capacidad de aprender y enseña a ganar o perder. Se debe transmitir a los niños y niñas que no siempre lo importante es vencer y ser el mejor, sino compartir, participar y divertirse.</p>		
<p><b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Participación</li> <li>▪ Socialización.</li> <li>▪ Compañerismo</li> <li>▪ Respeto del turno.</li> </ul>		

<b>FECHA 30 de mayo de 2018</b>		<b>No. Sesión: 8</b>
<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b> <b>Lotería Infantil</b>		
<b>OBJETIVO:</b> Promover el juego en equipo y la tolerancia, siendo paciente y respetuoso con los demás.		<b>DURACIÓN:</b> 4 horas con grupos aleatorios
<b>RECURSOS:</b> <b>Tablero, fichas</b> <b>Humanos</b>	<b>PARTICIPANTES:</b> Líder y Auxiliar Intervención, Niños y Niñas	
<b>SITUACIONES PREVIAS:</b> <b>Preparación de los tableros y fichas en cada mesa.</b>		
<b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:</b> <p>Se inicia el juego repartiendo un tablero a cada participante, conformando grupos de 4 integrantes por equipo.</p> <p>Se inicia el juego cuando por turnos cada integrante saca una ficha y “canta” al grupo el nombre de lo plasmado en ella. Se continúa “cantando” nuevas fichas hasta que un jugador llene el tablero y gane.</p> <p>Se destaca que la Lotería infantil favorece la coordinación visual, la atención y la tolerancia a la frustración, ya que los niños aprenden eventualmente que no siempre pueden ganar. De igual manera, estimula el desarrollo cognitivo, debido a que los niños comprenden la noción de semejanza y diferencia.</p>		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Interacción</li> <li>▪ Socialización.</li> <li>▪ Compañerismo</li> <li>▪ Respeto del turno.</li> </ul>		

<b>FECHA 01 de junio de 2018</b>		<b>No. Sesión: 9</b>
<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b> <b>BOLOS</b>		
<b>OBJETIVO:</b> Potencializar el compañerismo y el trabajo en equipo a través de la competencia sana.		<b>DURACIÓN:</b> 4 horas con grupos aleatorios
<b>RECURSOS:</b> <b>Humanos.</b> <b>Pinos y Pelota</b>	<b>PARTICIPANTES:</b> Líder y Auxiliar Intervención, Niños y Niñas	
<b>SITUACIONES PREVIAS:</b> Actividad para realizar en la cancha o un espacio amplio.  Se pide a los participantes que se movilicen al sitio seleccionado.		
<b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:</b> Se conforman pequeños grupos para jugar por turnos, los niños tiran la pelota y tienen que tratar de derribar la mayor cantidad de "pinos".  El que tiró la pelota (y ayudado por los compañeros de su grupo) debe contar cuántos pinos tiró. Uno del equipo es el encargado de registrar y/o llevar el total.  Luego de dos o tres rondas deben contar cuántos pinos tiró cada uno en total y descubrir quién tiró más.  Gana el equipo que derribe la mayor cantidad de bolos.  Jugar a los bolos es un acto social en el que una persona forma parte de un equipo de jugadores que persigue los mismos objetivos; conseguir el mayor número de puntos y ganar al equipo rival. Con ello se logran formar nuevos lazos de amistad y se fomenta una pequeña competencia sana.		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Participación</li> <li>▪ Atención</li> <li>▪ Interacción Grupal.</li> <li>▪ Respeto del turno.</li> </ul>		

<b>FECHA 01 de junio de 2018</b>		<b>No. Sesión: 10</b>
<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b> <b>CARRERA DE RELEVOS</b>		
<b>OBJETIVO:</b> <b>Promover la comunicación y el trabajo en equipo.</b>		<b>DURACIÓN:</b> 4 horas con grupos aleatorios
<b>RECURSOS:</b> <b>Humanos.</b> <b>Pinos y Pelota</b>	<b>PARTICIPANTES:</b> Líder y Auxiliar Intervención, Niños y Niñas	
<b>SITUACIONES PREVIAS:</b> Actividad para realizar en la cancha o patio de juegos, se deben organizar las hula- hula en el piso de forma lineal. Se pide a los participantes que se movilen al sitio seleccionado.		
<b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:</b> Se deben conformar equipos para hacer los relevos, luego se forman a los participantes en la línea de salida de una pista. Los equipos deben escalonar a sus jugadores a lo largo de la pista a intervalos.  Pasa el primer participante, luego del recorrido se devuelve rápidamente por un lado de los aros y le toca la mano al compañero que está al principio para que siga, es decir el relevo.  Se debe tomar el tiempo e ir registrando, al final el equipo que acumule más tiempo gana.  Este tipo de juego favorece el desarrollo psicomotriz y el cognoscitivo. También habilidades mentales como la organización y habilidades sociales básicas como el respeto de turnos, la socialización y la autoestima.		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Socialización</b></li> <li>▪ <b>Atención</b></li> <li>▪ <b>Interacción Grupal.</b></li> <li>▪ <b>Respeto del turno.</b></li> </ul>		

<b>FECHA 07 de junio de 2018</b>		<b>No. Sesión: 11</b>
<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b> <b>LAZOS DE AMISTAD</b>		
<b>OBJETIVO:</b> Propiciar a través del salto del lazo, el fortalecimiento de la cooperación e integración de todos los niños del grupo.		<b>DURACIÓN:</b> 4 horas con grupos aleatorios
<b>RECURSOS:</b> <b>Humanos.</b> <b>Lazos o Cuerdas</b>	<b>PARTICIPANTES:</b> Líder y Auxiliar Intervención, Niños y Niñas	
<b>SITUACIONES PREVIAS:</b> Actividad para realizar en la cancha o patio de juegos.  Se pide a los participantes que se movilicen al sitio seleccionado.		
<b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:</b> Para jugar a saltar el lazo, todos los niños deben organizarse en fila de manera que pasen uno a uno a hacer su intento. Dos de ellos serán quienes sostengan y giren la cuerda.  Se hacen varios intentos, progresivamente cada niño podrá ir aumentando su destreza, el objetivo es apoyar y animar a todos a que hagan su intento.  Tener paciencia reírse y compartir juntos fortalece la socialización y la autoestima.		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Cooperación</li><li>▪ Apoyo Mutuo</li><li>▪ Interacción Grupal.</li><li>▪ Respeto del turno.</li></ul>		

<b>FECHA 08 de junio de 2018</b>		<b>No. Sesión: 12</b>
<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b> <b>RUMBATERAPIA</b>		
<b>OBJETIVO:</b> Favorecer la autoestima y el reconocimiento propio y del otro a partir de movimientos corporales dirigidos.		<b>DURACIÓN:</b> 4 horas con grupos aleatorios
<b>RECURSOS:</b> <b>Humanos.</b> <b>Lazos o Cuerdas</b>	<b>PARTICIPANTES:</b> Líder y Auxiliar Intervención, Niños y Niñas	
<b>SITUACIONES PREVIAS:</b> Actividad para realizar en la cancha o patio de juegos.  Se pide a los participantes que se movilicen al sitio seleccionado.		
<b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:</b>  Toda la comunidad educativa es convocada a la cancha con el fin de disfrutar de la actividad.  A partir de una serie de mezclas de géneros de baile, se orientan diferentes pasos combinados en coreografías.  La rumbaterapia es una actividad de movimiento y ejercicio cardiovascular que permite disfrutar de la música, compartir, aprender y relajarse, siguiendo pasos pero sin ser rigurosos en su ejecución.		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Participación</li><li>▪ Interacción Grupal.</li><li>▪ Empatía</li><li>▪ Alegría</li></ul>		



Anexo E

Consentimiento informado

<b>Institución a la que pertenece el investigador</b>	Universidad Nacional Abierta y a Distancia -UNAD-
<b>Nombre del proyecto de intervención:</b>	Una Ludoteca Comunitaria Como Espacio Para Aportar a La Construcción De Paz: Una Mirada Desde La Psicología Comunitaria.
<b>Ubicación</b>	Institución Educativa Barrios Unidos del Sur -B.U.S.- Sede Pueblo Nuevo.
<b>Documento de consentimiento informado para</b>	Padres de Familia Niños y Niñas grado primero B.U.S.
<b>Nombre Líder Proyecto:</b> Adriana Lucía Gómez Figueroa, C.C. 40.610.241, Licenciada en Pedagogía Infantil, Maestrante Psicología Comunitaria.	
<b>Objetivo de la Intervención:</b> Implementar una ludoteca comunitaria como acción psicosocial para que los niños y niñas de la Institución educativa Barrios Unidos del Sur, sede Pueblo Nuevo, aprendan nuevas formas de relacionarse.	
<p>Este proyecto de intervención pretende visibilizar la relevancia del juego como estrategia (intervención social) de mejoramiento de la convivencia escolar y las habilidades sociales.</p> <p>Lo anterior encaminado desde la preocupación de docentes al evidenciar en sus aulas de clase la necesidad de transformar algunas prácticas cotidianas de los niños y las niñas que generan situaciones de conflicto.</p> <p>Las actividades desarrolladas en el presente proyecto de intervención, tendrán repercusión directa en lo planteado para el mismo, en perspectiva de transformar las relaciones sociales de la comunidad educativa. Su información es confidencial y solo será usada para efectos de la presente intervención.</p>	
<p>Riesgos que tiene para usted la presente investigación: Si se observa algún riesgo en este proyecto, tenga la seguridad que se hará todo lo posible para minimizarlos. Si considera pertinente no participar podrá negarse a ella y en consecuencia la participación de su hijo.</p>	
<p>Beneficios a la Comunidad Educativa: La comunidad Educativa será la directa beneficiada, se pretende a través del juego como estrategia de intervención para el trabajo grupal, transformar la cotidianidad escolar. Esto partiendo del ambiente escolar y la interacción entre los niños y niñas como la base para el desarrollo de habilidades sociales para la vida, a partir de los mismos recursos (potencialidades) inmersos en la comunidad educativa.</p> <p>En ese sentido, se tiene como objetivo involucrarlo a usted como padre de manera directa en este proyecto de intervención a través de su participación en todas las fases y especialmente en el aprovechamiento de los espacios de juego y formación propuestos en la Ludoteca.</p>	
<p>Incentivos: Se acondicionará la actual biblioteca como un espacio a modo de Ludoteca Comunitaria que permita compartir tiempo de ocio de manera efectiva, lo que redundará de manera directa en el mejoramiento de las relaciones entre los niños y niñas de grado primero así como las relaciones parentales (padres-hijos).</p>	
<p>Confidencialidad: Toda la información que recoja en la presente intervención será absolutamente confidencial y su manejo será estrictamente para los propósitos de esta, por lo tanto, tenga la plena seguridad que la información que usted nos suministra no será compartida con ninguna persona, ni entidades externas.</p>	

Según lo señalado en el artículo 2º, numeral 5º de la Ley 1090 de 2006: “Los psicólogos que ejerzan su profesión en Colombia se registrarán por los siguientes principios universales: 5. Confidencialidad. Los psicólogos tienen una obligación básica respecto a la confidencialidad de la información obtenida de las personas en el desarrollo de su trabajo como psicólogos. Revelarán tal información a los demás solo con el consentimiento de la persona o del representante legal de la persona, excepto en aquellas circunstancias particulares en que no hacerlo llevaría a un evidente daño a la persona o a otros. Los psicólogos informarán a sus usuarios de las limitaciones legales de la confidencialidad”.

Resultados: Una vez terminado el proyecto de intervención y se consoliden los resultados, serán compartidos con la comunidad. En caso de ser publicados los resultados, los nombres de los participantes no serán objeto de publicación.

Derecho a negarse o retirarse: No es su obligación participar del proyecto, usted tiene todo el derecho de participar o no, al igual que su hijo; ninguna persona lo podrá obligar y su decisión será respetada, prevalece la libertad que tiene la comunidad, en cualquier momento y en cualquiera de las áreas del ejercicio profesional, sin ningún tipo de consecuencias para él, de renovar o desistir de continuar con la prestación del servicio por parte del psicólogo y revocar dicho consentimiento.

Esta propuesta ha sido revisada y aprobada por la directora Luz Amparo Pescador, quien en calidad de Docente de la institución y directora del proyecto lo avala.

Sé que puede que no haya beneficios para mí (a nombre propio) y que no se me recompensará ni con dinero ni regalos. Se me ha proporcionado el nombre de quien ejecuta el proyecto y que puede ser fácilmente contactado usando el nombre y la dirección que se me ha dado de esa persona. He leído la información proporcionada o me ha sido leída. He tenido la oportunidad de preguntar sobre ella y se me ha contestado satisfactoriamente las preguntas que he realizado. Consiento y autorizo, voluntariamente vincularme, así como a el niño (a) que está a mi cargo a este proyecto en esta investigación como participante y entiendo que tengo el derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sin que haya consecuencia desfavorable para mí.

Nombre del padre participante\_\_\_\_\_.

Firma del participante\_\_\_\_\_ Fecha\_\_\_\_\_

Nombre del testigo\_\_\_\_\_.

He sido testigo de la lectura exacta del documento de consentimiento informado para el potencial participante y éste ha tenido la oportunidad de hacer preguntas. Confirmando que ha dado consentimiento libremente.

Firma del testigo\_\_\_\_\_ C.C.

Fecha\_\_\_\_\_ día/mes/año

Nombre de la proponente \_\_\_\_\_ Firma de la proponente

\_\_\_\_\_

Anexo F

Asistencia por grupos a la Ludoteca

[illegible]

## Anexo G

Asistencia de padres a la Ludoteca



Proyecto: LOS CONTEXTOS EDUCATIVOS, ESPACIOS PARA APORTAR A LA  
CONSTRUCCIÓN DE PAZ: UNA MIRADA DESDE LA PSICOLOGÍA COMUNITARIA.



FORMATO DE ASISTENCIA A LUDOTECA

FECHA	NOMBRE PADRE/ACUDIENTE	NOMBRE ESTUDIANTE	FIRMA



## Anexo H

### Diario de Campo



**DIARIO DE CAMPO No. \_\_\_\_**

<b>Fecha:</b>	<b>Hora inicio:</b>	<b>Hora Final:</b>
<b>Lugar:</b>	<b>Actividad:</b>	<b>Participantes:</b>

**Descripción de lo observado:**

--

**Reflexiones personales:**

--

**Novedades:**

--	--